

# Geokätköjen hyödyntäminen matkailussa

Jouko Mäenparras

791619S

pro gradu tutkielma

Maantieteen tutkimusyksikkö

Oulun yliopisto

2020

Yksikkö: <b>Maantieteen tutkimusyksikkö</b>	Pääaine: <b>Maantiede</b>
Tekijä (Sukunimi ja etunimet, myös entinen sukunimi): <b>Mäenparras (Partanen) Jouko Kalevi</b>	Opiskelija- numero: <b>2462387</b>
	Tutkielman sivumäärä: <b>67 s. + VIII liit.</b>
Tutkielman nimi (suomeksi; muun kielinen nimi ilmoitetaan vain jos se on tutkielman kieli): <b>Geokätköjen hyödyntäminen matkailussa</b>	
Asiasanat: <b>Geokätkö, geokätköily, pelillistäminen, paikkasidonnainen peli, matkailu</b>	
Tiivistelmä (kirjoitetaan vapaamuotoisesti, selväsanaisesti ja lyhyin lauserakentein, ks. ohje seuraavalla sivulla): <p>Matkailulla ja pelaamisella ei ehkä vaikuttaisi olevan paljoa yhteistä. Niitä yhdistävät kuitenkin muun muassa vapaaehtoisuus, hauskuus ja pako arjesta. Mobiililaitteiden kehittyminen ja yleistymisen on tuonut pelit kaikille ja peleistä tuttuja elementtejä on alettu käyttää myös matkakohteiden markkinoinnissa. Peleillä, ja niiden käytöllä muissa yhteyksissä eli pelillistämällä, on mahdollista markkinoida kohdetta, esitellä sen nähtävyyksiä, vaikuttaa matkailijoiden käyttämiin reitteihin ja syventää matkakokemusta. Geokätköily (<i>geocaching</i>) on nykyaikainen aartenetsintäpeli, jossa etsitään muiden harrastajien maastoon piilottamia esineitä satelliittipaikannusta käyttäen. Kätköjä on kaikilla mantereilla ja miltei kaikissa valtioissa.</p> <p>Tutkielma käsittelee geokätköjen hyödyntämistä matkailualalla. Tutkimuksen tavoitteena on selvittää 1) riippuko kätköjen suosio niiden sijainnista suhteessa väestöön ja 2) minkälaiset kätköt houkuttavat matkailijoita ja miten ne vaikuttavat matkakohteiden valintaan ja käytettyihin reitteihin. Aineistona on tutkielmaa varten tehty kyselytutkimus, joka suunnattiin Oulun Nallikarissa toukokuussa 2019 järjestettyyn Tar 'n' Tech –kätköilytapahtumaan osallistuneille harrastajille, ja johon vastasi noin 300 kätköilijää. Lisäksi aineistona on käytetty vapaasti saatavilla olevaa kätködataa lähinnä geocaching.com -sivustoilta. Kätköjen ja väestön välistä suhdetta analysoidaan QGIS-ohjelmalla, tarkastelemalla suosituimpien kätköjen ympärillä asuvaa väestömäärää. Väestömäärä laskettiin Tilastokeskuksen vuoden 2018 5x5 kilometrin väestöruutuaineistosta.</p> <p>Tulosten perusteella löydetyimmät kätköt sijaitsivat siellä missä asuu eniten ihmisiä. Eniten suosikkipisteitä saaneiden kätköjen joukossa ympäröivän väestömäärän vaikutus väheni ja itse kätköllä oli suurempi osuus sen vetovoimaan. Kyselytutkimuksen vastausten perusteella kätköilijät eivät etsi ensisijaisesti yhtä tiettyä kätkötyyppiä, mutta suosikeiksi kuitenkin mainittiin perinteinen ja mysteerikätkö. Suurin osa vastaajista kertoi etsivänsä mieluiten kätköjä, jotka esittelevät esimerkiksi jonkin kohteen tai nähtävyyden. Useiden kätköjen sarjat vaikuttivat houkuttelevan yksittäisiä kätköjä enemmän kävijöitä. Vastaajista lähes kaikki kertoivat tekevänsä kotimaan matkoja pelkästään kätköilyn takia. Matkoja tehdään lähinnä omalla autolla, ja vastaajista yli puolet etsii mieluiten kätköjä, jotka sattuvat matkan varrelle. Kätköt vaikuttavat taukopaikkojen valintaan, sekä useimmilla myös reittivalintoihin. Kätköillä on siis mahdollista vaikuttaa ainakin kätköileviin matkailijoihin.</p>	
Muita tietoja:	
Päiväys:	22.05.2020

## SISÄLLYS

JOHDANTO .....	4
PELIT, PAIKKASIDONNAISET PELIT JA PELILLISTÄMINEN.....	6
<b>Paikkasidonnaiset pelit</b> .....	8
<b>Pelillistäminen</b> .....	10
GEOKÄTKÖILY .....	11
<b>Kätköilyn motiivit</b> .....	14
<i>Käyttäjäkokemus kätköilyssä</i> .....	15
MATKAILUN VETO- JA TYÖNTÖVOIMATEKIJÄT.....	16
PELILLISTÄMINEN MATKAILUSSA.....	18
<b>Hyödyt</b> .....	18
<b>Haasteet</b> .....	21
<b>Geokätköt matkailussa</b> .....	22
<i>Geokätköilyn houkuttavuus matkailualan silmin</i> .....	24
<i>Kävijöiden houkuttelevuus kätköillä</i> .....	26
<b>Aiempiä tutkimuksia</b> .....	31
AINEISTO JA MENETELMÄT .....	35
TULOKSET JA POHDINTA .....	37
<b>Taustatiedot</b> .....	37
<i>Kätköilyn aloittamisen motiivit</i> .....	37
<i>Kätköilyn jatkamisen motiivit</i> .....	39
<b>Kätköjen sijainnin vaikutus niiden vetovoimaan</b> .....	41
<i>Eniten löydettyt kätköt Suomessa</i> .....	41
<i>Eniten suosikkipisteitä saaneet kätköt Suomessa</i> .....	44
<b>Kätkön ominaisuuksien vaikutus niiden vetovoimaan</b> .....	48
<i>Kätkötyypin vaikutus</i> .....	48
<i>Kätköjen vaikutus matkakohteiden valintaan</i> .....	49
<i>Kätköjen vaikutus reittivalintoihin ja käytettäviin kulkuneuvoihin</i> .....	57
YHTEENVETO .....	58
LÄHTEET .....	61
LIITE. KYSELYTUKIMUKSEN KYSYMYKSET	

## JOHDANTO

Matkailulla ja pelaamisella ei välttämättä vaikuttaisi olevan paljon yhteistä. Matkailu on kotoa pois lähtemistä ja elämyksiä – uusia paikkoja, ihmisiä ja kokemuksia. Pelaaminen puolestaan yhdistetään usein kotona oleiluun ja ajan ”tappamiseen”. Niin matkailu kuin pelaaminenkin liittyy kuitenkin yleensä vapaa-aikaan ja hauskanpitoon. Mobiililaitteiden lisääntyminen ja kehittyminen, sekä aiempaa helpompi pelisuunnittelu ovat rikkoneet perinteisen pelaamisen rajoja ja tuoneet pelit ulos ja kaikkialle. Pelaaminen ei enää rajoitu mihinkään fyysiseen paikkaan vaan kulkee puhelimen mukana kaikkialle. Samalla pelaamisesta on tullut aiempaa näkyvämpää ja hyväksytympää. Kehittynyt tekniikka on myös mahdollistanut uudenlaisia pelejä, joissa hyödynnetään pelaajan sijaintia ja liikettä, sekä sekoitetaan pelimaailma ympäröivän todellisen maailman kanssa. Näitä paikkasidonnaisia (*location-based*) pelejä ei voi oikeaoppisesti pelata kotona pysyen, vaan on lähdettävä liikkeelle.

Viime vuosina on myös alettu puhua pelillistämisestä (*gamification*), joka tarkoittaa peleistä tuttuun elementtien hyödyntämistä muualla kuin peleissä (Deterding ym. 2011). Pelillistämisen tarkoituksena on yleensä houkuttaa ja sitouttaa asiakkaita hausalla ja viihdyttävällä tavalla. Vaikka matkailu onkin vanha ja suuri liiketoiminnan ala, on sekin kuitenkin altis muutoksille. Myös pelillistämistä on alettu käyttää kovassa kilpailussa matkailijoista vanhojen ja uusien matkakohteiden välillä.

Geokätköily (jatkossa kätköily) on jo 20 vuoden ikään ehtinyt ja paikkansa vakiinnuttanut harrastus, jota on hyödynnetty esimerkiksi opetuksessa jo pitkään (Webb 2001), mutta jonka täyttää potentiaalia ei ehkä kuitenkaan ole vielä osattu hyödyntää. Kätköily on nykyaikaista aarteensintää, jossa etsitään toisten harrastajien piilottamia esineitä GPS-sijaintia hyödyntämällä. Kätköily ei ole varsinaisesti mobiilipeli, mutta kynnyksen sen aloittamiseksi on huomattavasti madaltunut, kun kätköjen etsintä on tullut mahdolliseksi puhelinsovelluksen avulla. Kätköjä on piilotettuna lähes jokaiseen maahan ja kaikille mantereille. Kätköjen voikin nähdä olevan pelielementtejä pelissä, jonka pelitilana on koko maailma. Kätköily on äärimmäisen paikkasidonnainen peli. Kukin kätkö sijaitsee määrä

tyssä fyysisessä sijainnissa, ja sen löytääkseen on mentävä paikan päälle. Kätköily on myös fyysisempää kuin muut sijaintia hyödyntävät pelit, koska kätkön löytääkseen on mentävä sinne minne se on piilotettu – oli se sitten vaikka puussa tai viemärissä. Tämän työn tarkoituksena on tutkia, voiko kätköjä hyödyntää matkailussa. Matkailua ja kätköilyä yhdistää esimerkiksi hauskuus, vapaaehtoisuus, kokemukset ja elämykset, pako arjesta, itsensä toteuttaminen, sekä uutuuden viehätys ja yllätyksellisyys. Kätköily on valmis konsepti ja sillä on noin 3 miljoonaa harrastajaa ympäri maailman (Fast facts 2020). Kätköjä on jo yli 3 miljoonaa (Geocaching search 2020) ja erilaisia tapoja kätköillä käytännössä yhtä monta kuin harrastajiakin. Haasteena onkin se, minkälaisilla kätköillä voisi erottua muista kätköistä ja onnistua houkuttelemaan kävijöitä.

Teoriaosuudessa aloitan pelillistämisestä ja paikkasidonnaisista peleistä. Sitten kerron enemmän kätköilystä ja sen harrastamisen motiiveista. Seuraavaksi käyn läpi matkailun veto- ja työntövoimatekijöitä, jonka jälkeen käsittelen pelillistämistä ja kätköilyä matkailussa. Aiempia tutkimuksia aiheesta käyn läpi teoriaosuuden lopussa, juuri ennen tässä työssä saatuja tuloksia ja niiden pohdintoja. Kätköjen hyödyntämistä tutkin kätköilytahtumaan Oulun Nallikarissa toukokuussa 2019 osallistuneille tekemäni kyselytutkimuksen ja internetissä vapaasti saatavilla olevan kätködatan avulla. Ensin tutkin esimerkkikätköjen kautta, riippuuko kätköjen suosio niiden sijainnista suhteessa väestöön. Väestöaineistona käytän vuoden 2018 väestöruututietoa. Toiseksi tarkastelen minkälaiset kätköt houkuttavat matkailijoita ja miten ne vaikuttavat matkakohteiden valintaan ja käytettyihin reitteihin. Tässä tarkastelussa aineistona on pääosin edellä mainittu kyselytutkimus.

Tämä työ on jatkoa kandidaatintutkielmalleni, *Paikkasidonnaisten pelien hyödyntäminen matkailussa*, jonka kirjoitin vuonna 2017 ja jossa käsitellyistä peleistä kätköilyllä näytti olevan eniten potentiaalia matkailuun. Erityisesti yhteneväisyyksiä tuohon työhön löytyy teoriaosuuden pelillistämistä ja paikkasidonnaisia pelejä koskevista kappaleista.

Olen harrastanut kätköilyä jo melkein kymmenen vuotta. Tästä syystä tuntui selvältä, että haluan valita tutkielmaani aiheen, jossa tutkin sitä. Matkailu valikoitui mukaan, koska se on luonnostaan vahvasti kytköksissä kätköilyyn. Aihetta ei kuitenkaan ole kovin

paljon tutkittu (Skinner ym. 2018), vaikka kätköilyssä vaikuttaisi olevan potentiaalia matkailun edistämiseen.

Tutkimuksen lähtökohtana oli kiinnostus siihen, voiko geokätköjä käyttää houkuttamaan matkailijoita, ja mitä lisäarvoa kätköt voivat antaa matkailijalle. Eli miksi matkailija käyttäisi rajallista aikaansa lomalla etsiäkseen kätköjä? Tässä työssä tarkastelen kätköjen vetovoimaa ja hyödyntämisen mahdollisuuksia matkailussa seuraavien tutkimuskysymysten kautta: 1) Riippuuko kätköjen suosio niiden sijainnista suhteessa väestöön? ja 2) Minkälaiset kätköt houkuttavat matkailijoita ja miten ne vaikuttavat matkakohteiden valintaan ja käytettyihin reitteihin?

Tämän työn myötä esimerkiksi joku pienyrittäjä saattaisi innostua kokeilemaan kätköjen vetovoimaa ja saisi mahdollisesti sitä kautta muutamia asiakkaita enemmän. Se voisi antaa lisäarvoa myös toiseen suuntaan, kun kätköilijät mahdollisesti tutustuisivat jälleen yhteen paikkaan, jonne eivät ilman kätköä olisi tulleet menneeksi. Tuo edeltävä lause toistuu aina uudelleen kätköilijöiden kommentteissa harrastuksen hyvistä puolista; kätköilyn kautta näkee ja kokee paikkoja, joihin ilman kätköä ei tulisi poikettua. Alun perin – ja joillakin kätköisivustoilla yhä edelleen – kätköjen idea oli nimenomaan esitellä jokin esittelemisen arvoinen paikka. Toisaalta usein kätköreissuilla törmää myös toistuvasti samoihin ongelmiin; välillä on syötävä ja levättävä. Nämä lienevät ne asiat, joissa matkailupalveluiden tarjoajan ja kätköilijöiden tarpeet parhaiten kohtaavat.

## PELIT, PAIKKASIDONNAISET PELIT JA PELILLISTÄMINEN

Kielitoimiston sanakirjan (2020) mukaan peli on ajanvietteeksi harjoitettava määrämutoinen ja -sääntöinen kilpailu tai leikki. Pelin tunnusmerkkejä ovat yleensä muun muassa säännöt, rakenne, vapaaehtoisuus ja epävarma lopputulos (Seaborn ja Fels 2015). Epävarma lopputulos viittaa voittamiseen, häviämiseen tai pisteiden kerryttämiseen pelin tavoitteita tai muita pelaajia vastaan (Crawford 2011; Reiser 2012 Xun ym. 2017 mukaan).

Pelaamiselle on sekä sisäisiä että ulkoisia motivaatiotekijöitä. Sisäinen motivaatio voi olla seurausta pelien hedonistisesta luonteesta, eli pelaaminen antaa pelaajalle nautintoa ja mielihyvää. Parhaimmillaan pelatessa voi saavuttaa niin sanotun flow-tilan, jossa pelaajan taidot ja tehtävän haaste ovat optimaalisessa tasapainossa ja ajantaju voi kadota (Ihamäki 2015). Pelaajan sisäinen motivaatio voi johtua myös kilpailuhenkisestä luonteesta, jolloin hän nauttii pelaamisesta muita vastaan ja itselleen asettamiensa tavoitteiden saavuttamisesta. Tavoitteita pidetään keskeisenä pelin mekaniikkana (Salen & Zimmerman 2004) ja niiden on osoitettu lisäävän ponnistelua, vaikka eteneminen niitä kohti olisikin harhaa (Kivetz ym. 2006; Nunes & Drze 2006). Ulkoisia motivaatiotekijöitä ovat esimerkiksi palkinnot, jotka voivat olla rahallisia tai virtuaalisia, kuten kunniamerkkejä. Kätköilyssäkin on saatavilla virtuaalisia kunniamerkkejä ja ”matkamuistoja”, jollaisen saa esimerkiksi löytäessään kätkön maasta, josta ei ole aiemmin löytänyt yhtään kätköä (Geocaching souvenirs... 2016).

Joku toinen puolestaan nauttii pelaamisen sosiaalisuudesta, esimerkiksi verkkokeskusteluista ja muiden pelaajien tapaamisesta. Liikkumista vaativien pelien etuja on se, että pelatessaan voi törmätä sattumalta muihin pelaajiin. Muiden pelaajien tapaamisen lisäksi peli tarjoaa mahdollisuuden yhdessä kokemiseen ja luomiseen sosiaalisen kanssakäymisen kautta. Näin pelaaminen voi tarjota merkityksellisiä kokemuksia, jotka edelleen johtavat syvempään sitoutumiseen (Battarbee 2003). Sosiaalisuus voi vaikuttaa myös toisilla tavoin motivoivasti. Monet suorittavat sosiaalista vertailua, eli omien pelisaavutusten vertailua toisten vastaaviin. Pelien sosiaalinen vaikutus puolestaan tarkoittaa sitä, että pelien pelaamisesta on tullut aiempaa yleisesti hyväksyttympää ja ihmisten normaalia toimintaa. Tekniikan kehittymisen ja mobiilipelien yleistymisen myötä pelaamisesta on tullut enenevissä määrin mahdollista ajasta ja paikasta riippumatta. Se on levinnyt sisältä myös ulos ja siitä on tullut näkyvämpää. *Social proof theory* (Cialdini, 2001a, 2001b; Goldstein ym. 2008) ennakoii että ihmiset ryhtyvät todennäköisemmin toimintaan, johon he huomaavat muidenkin ryhtyneen. Kun ihmiset näkevät toisten pelaavan ympärillään, kasvattaa se samalla todennäköisyyttä siihen, että he itsekkin alkavat pelaamaan.

## Paikkasidonnaiset pelit

Pelillistämisen ollessa vielä varsin uusi käsite hakevat termitkin vielä paikkaansa, varsinkin suomen kielessä. Paikkasidonnainen on siinä mielessä harhaanjohtava termi, että se kuulostaisi viittaavan pikemminkin perinteiseen pelaamiseen, jossa pelataan esimerkiksi tietokoneella tai pelikonsolilla siellä, missä kyseinen laite sijaitsee. Ehkä parempi termi onkin englanninkielisestä *location-based* -termistä suoraan suomennettu sijaintiperusteinen, tai sijaintiin perustuva. Näin jo itse termi kertoo, että sijainnilla on keskeinen osuus pelissä. Peli on joko pelattavissa vain tietyssä maantieteellisessä sijainnissa, tai pelaajan sijaintitietoa hyödynnetään pelissä ja peli skaalautuu pelaajan ympärille hyödyntäen ympäröivää todellista maailmaa.

Sijaintiin perustuvissa peleissä liike on pelaajakokemuksen ratkaiseva osatekijä, sillä pelaajan liikkuminen ja toiminta eri sijainneissa vaikuttavat pelin etenemiseen (Oleksy & Wnuk 2017). Pelaaja ikään kuin astuu sisään pelimaailmaan, liikkuu ja toimii siellä (Oleksy & Wnuk 2017). Tämä ympäristö sijoittuu siihen tehostetun todellisuuden jatku-moon, jonka Milgram ja Kishino (1994) kuvasivat ulottuvuudeksi todellisen ja virtuaalisen ympäristön välillä. Nykyiset mobiililaitteet myös mahdollistavat vuorovaikutuksen tosielämän kanssa reaaliaikaisesti. Erillisiä ohjaimia tai antureita ei tarvita, sillä pelimaailma on saavutettavissa monilla muutenkin aina mukana kulkevan mobiililaitteen välityksellä. Yksi perustavanlaatuinen muutos onkin, että pelaajakokemus on saatavilla käytännössä missä ja milloin vain.

Konteksti ja fyysinen ympäristö ovat olennainen osa sijaintiin perustuvaa peliä. Kokemus oikeassa ympäristössä on kontrolloimaton, ennustamaton eikä sitä voi toistaa. Julkisella paikalla ei voi kontrolloida ketä muita paikalla on, millainen sää on, kukkivatko kukat, mitä eläimiä näkyy ja mitä muuta paikalla tapahtuu (Reid ym. 2011). Kun peli etenee, abstraktista pelistä syntyy uniikki kokemus (Grüter & Oks 2007).

Lisääntyvä älypuhelinien määrä ja aiempaa helpompi pelien suunnittelu ovat tehneet videopeleistä yhä enemmän pervasiivisia entistä useampien ihmisten jokapäiväisessä elämässä. Vaikka videopelien suosio on ollut kasvussa jo 1970-luvulta lähtien, ovat mo-





kuten olohuoneessa, sijaitsevan pelilaitteen äärellä, mutta pervasiivisissa peleissä peli-maailma laajentuu pelaajan liikkeen myötä tämän taikapiirin ulkopuolelle (Salen & Zimmermann 2004: 95).

Björkin ja muiden (2002) mukaan pervasiivinen peli on aina paikalla ja saatavana kaikille pelaajille. Ihamäki (2015) jakaa pervasiivisen pelin ulottuvuudet fyysiseen, henkiseen, sosiaaliseen ja immersioon. Fyysinen tarkoittaa jo edellä mainittua pelaajan vuorovaikutusta konkreettisen ympäristön ja sen henkilöiden kanssa. Henkinen ulottuvuus sisältää pelin älylliset haasteet. Sosiaalinen ulottuvuus on vuorovaikutusta muiden pelaajien kanssa ja immersio peliin uppoutumista. Immersiolla voi olla merkittävä rooli pelaamisen suosiossa. Täysin virtuaaliseen peliin voi olla helpompi uppoutua kuin esimerkiksi puhelimella pelattavaan lisätyn todellisuuden peliin, mutta toisaalta lisätyn todellisuuden peleissä mukana olevat oikean maailman elementit lisäävät pelin todentuntua ja uskottavuutta (Ihamäki 2015). Kätköilyssä pelaaja voi kokea kuuluvansa eräänlaiseen yhteisen salaisuuden jakavaan porukkaan, sillä kätköjä pyritään etsimään niin etteivät ulkopuoliset saisi selville kätköpaikkaa. Kätköilijä myös katselee ympäristöään eri silmin, nähdessä ympärillään asioita, joista suuri osa muista ihmisistä eivät ole tietoisia.

## Pelillistäminen

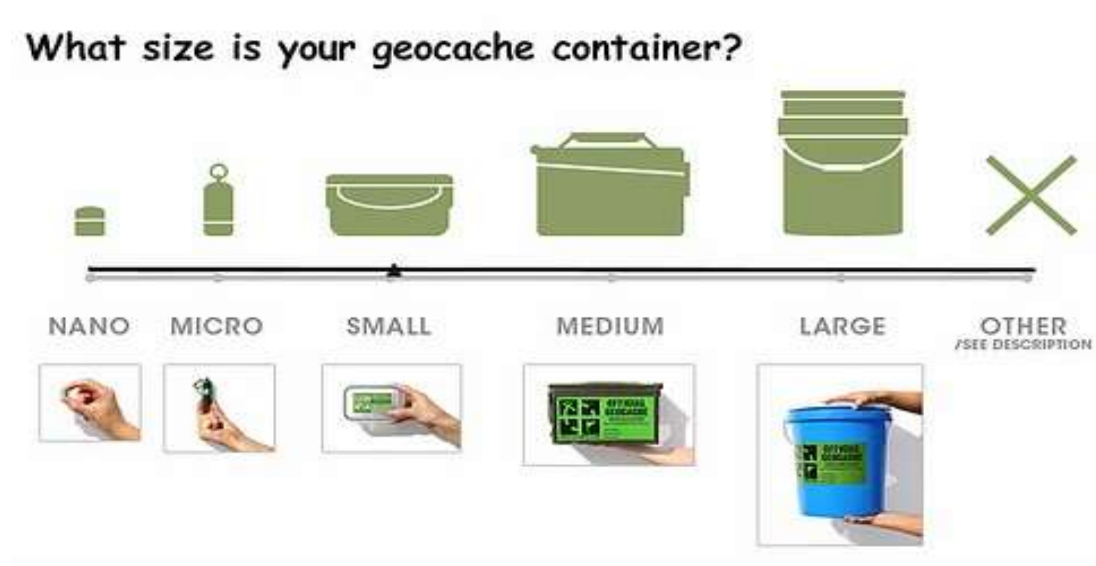
Pelillistäminen (*gamification*) on melko uusi termi, eikä sille ole yhtä selkeää määritelmää. Yleisesti käytetään kuitenkin Deterdingin ja muiden (2011) määritelmää, jonka mukaan se tarkoittaa pelielementtien hyödyntämistä muualla kuin peleissä. Pelillistämisen tavoitteena on parantaa käyttökokemusta ja asiakkaan sitoutumista palveluun tai tuotteeseen lähinnä motivaatioon vaikuttamalla. Pelillistäminen käyttää pelipohjaisia elementtejä ja strategioita lisätäkseen sitoutuneisuutta, motivaatiota, oppimista ja ongelmien ratkaisua (Brigham 2015).

Mobiililaitteiden eksponentiaalinen lisääntyminen on tehnyt paitsi pelien pelaamisen näkyvämmäksi, myös pelillistämisen olennaisesti helpommaksi. Enää ei tarvita mitään erillisiä laitteita tai antureita, vaan mobiililaitteen omistavien ihmisten erilaisia päivittäisiä toimia on mahdollista seurata jatkuvasti ja luoda niille arvoa. Oikein tehtynä pelillis-

täminen voi tarjota käyttäjälle tunteen onnistumisesta, saavuttamisesta ja edistymisestä. Tiedetyt elementit hyödyntävät ihmisen kilpailuviettä ja halua onnistua paremmin. Yleensä pelillistäminen tarjoaa selkeän tavoitteen, mutta ei välttämättä aina selitä prosessia, eli sitä kuinka tavoite saavutetaan. Käyttäjälle pitäisikin tarjota mahdollisuus saavuttaa tavoite erilaisilla lähestymistavoilla ja tekniikoilla. Pelillistäminen voi kuitenkin esittää yksilön edistymisen, joka mahdollisesti motivoi viemään tehtävän loppuun. Pelillistäminen tarjoaa huomaavaisen tavan esittää mitä käyttäjä on saavuttanut, mahdollisuuden epäonnistua ja auttaa keskittymään siihen, miten pelaaja saa irti henkilökohtaisen parhaansa (Brigham 2015).

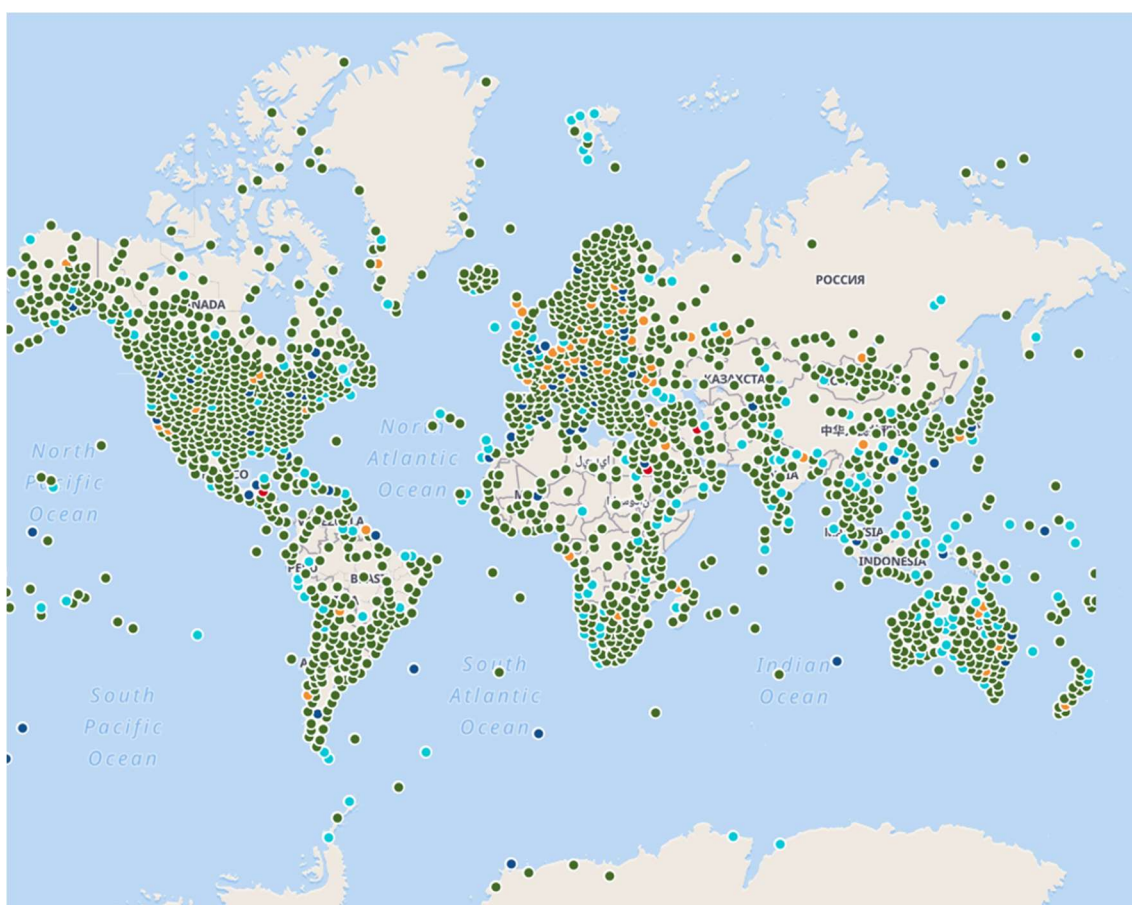
## GEOKÄTKÖILY

Geokätköily (*geocaching*) on nykyaikainen aarteenetsintäpeli, jossa etsitään muiden harrastajien maastoon piilottamia esineitä, (geo)kätköjä. Kätköjä etsitään satelliittipaikannuksen avulla joko älypuhelinta tai GPS-paikanninta käyttäen. Kätkössä on ohjeiden mukaan oltava lokikirja, johon kätköilijä merkitsee nimimerkkinsä ja päivämäärän kätkön löydettyään. Muutoin kätkön toteutustapa on hyvin vapaa ja kätkön kokokin voi vaihdella sormenpään kokoisesta rasiasta aina kokonaiseen rakennukseen asti (kuva 2).



Kuva 2. Esimerkkejä erikokoisista kätkörasioista (What size... 2017).

Kätköily on maailmanlaajuinen harrastus, sillä kätköjä on jokaisessa seitsemässä maanosassa ja miltei jokaisessa valtiossa (kuva 3). Tällä hetkellä etsittävässä on noin 3,2 miljoonaa aktiivista kätköä (Geocaching search 2020). Geokätkön englanninkielisen termin *geocache* alkuosa viittaa sanaan *geography*, maantiede. *Cache* on tietokonetermi, joka tarkoittaa datan tallentamista muistiin. Sitä käytetään myös retkeilyssä, jolloin se tarkoittaa jonkin tavarahan, esimerkiksi eväsrasian, piilottamista sen säilyttämiseksi (Geocaching 101 2017).



Kuva 3. Kätköjen sijoittuminen maailmassa (Geocaching map (2017)).

Montola ja muut (2009) sanovat aarteenetsinnän edustavan vanhinta ja parhaiten tunnettua pelityyppiä. Kätköilyn esi-isänä voidaan pitää lodjausta (*letterboxing*), joka alkoi Englannin Dartmoorella 1850-luvulla (Ihamäki 2015) ja jossa etsitään piilotettuja rasioita sanallisten johtolankojen avulla. Kätköily alkoi toukokuussa 2000, kun Yhdysvallat poisti siviilihäirinnän GPS (*global positioning system*) -signaalista. Kaikkien saatavilla

oleva paikannustarkkuus parani silloin aiemmasta noin 100 metristä jopa muutamiin metreihin (Tony 2010). Ensimmäinen kätkö piilotettiin Portlandiin, Yhdysvaltoihin, ja sen sijaintitiedot julkaistiin internetiin jo toukokuun kolmantena päivänä. Saman vuoden syyskuussa perustettiin *geocaching.com*, joka on yhä suosituin ja selvästi käytetyin kätkötietoja ylläpitävä internetsivusto (Tony 2010). Kätkötietojen lisäksi sivusto tukee ja mahdollistaa kätköilijöiden virtuaalista ja fyysistä kanssakäymistä, koska sivustolla voi lähettää viestejä muille kätköilijöille ja siellä tiedotetaan kätköilytapahtumista. Muita vähemmän käytettyjä kätköily sivustoja ovat esimerkiksi *TerraCaching.com*, *Navi-Cache.com* ja *GPSgames.org* (Tony 2010). Lisäksi ainakin Venäjällä on oma sivustonsa *Geocaching.su*, joka tukee kyrillisiä aakkosia ja jossa listattujen kätköjen on esiteltävä jokin esittelemisen arvoinen kohde.

Vaikka kätköily onkin teknologiaan pohjaava harrastus, sen etuna on se, että sitä pystyy harrastamaan myös ilman saatavilla olevaa internetyhteyttä, ja jopa kokonaan ilman mukana kuljetettavaa laitetta. Verkkoyhteyttä ei tarvita maastossa, jos kätkötiedot ja kartat on ladattu paikannusta tukevaan mobiililaitteeseen tai erilliseen GPS-paikantimeen. GPS-signaali on saatavilla lähes kaikkialla maailmassa, lukuun ottamatta syrjäisiä katvealueita. Kätkön sijainti on myös mahdollista tulostaa karttana ja etsiä kätkö sen avulla ilman minkäänlaista paikannuslaitetta. Tämä onnistuu erityisesti kaupungissa, missä rakennukset toimivat selkeinä maamerkkeinä.

Kätköily on paikkaan sidottu peli, sillä tietyn kätkön löytääkseen täytyy mennä sinne, minne se on piilotettu. Kätköilyn alkuaikoina tunnettiin myös *locationless*-kätköjä, joiden tehtävän pystyi suorittamaan paikasta riippumatta ilman fyysisen rasian etsintää. Ne eriytettiin kuitenkin myöhemmin erillisen *Waymarking.com* -sivuston alle, kun tehtiin päätös siitä, että kätkössä on oltava fyysinen maastosta etsittävä objekti. Poikkeuksena tähän sääntöön on *earthcache*, jossa määrättyssä sijainnissa etsitään vastaukset kätkön tekijän laatimiin geologiaan liittyviin kysymyksiin. Fyysistä esinettä *earth*-kätkössä ei siis ole, mutta tehtävän on oltava siinäkin sellainen, joka vaatii käyntiä paikan

päällä. Mysteeri-kätkötyypin tehtävät voi sen sijaan ratkoa missä vain, mutta niistä koodinaatit saatuaan pitää vielä etsiä fyysinen kätkörasia voidakseen merkitä kätkön löytyneeksi. Wherigo-kätkötyypissä ladataan sivustolta erillisellä sovelluksella pelattava pelikasetti, jonka kätkön tekijä on koodannut tietokoneohjelman avulla. Se ohjaa pelaajan liikkumaan määrätyllä tavalla ja esimerkiksi etsimään ympäristöstä vastauksia annettuihin kysymyksiin. Osa wherigo-kätköistä on *play anywhere* -tyyppisiä toteutuksia, jolloin tehtävän suorittaminen onnistuu missä vain, mutta kätkörasia sijaitsee kuitenkin fyysisesti tietyssä paikassa.

Kätköily eroaa monista muista peleistä siinä, että se on harrastajien itsensä luoma ja kehittämä peli. Käytännössä se on myös harrastajien ylläpitämä, sillä kätköilijät itse tekevät pelissä etsittävät kätköt ja vapaaehtoiset kätkötarkastajat – kätköilijöitä hekin – tarkastavat niiden sääntöjenmukaisuuden ennen kuin ne julkaistaan kätköilysivustolla. Fyysistä rasiaa ei käy tarkastamassa kukaan ennen julkaisua, mutta kätkön löytäneet kätköilijät kertovat yleensä nopeasti löytöloggauksissaan, jos kätkö on sääntöjenvastainen tai epäasiallisesti sijoitettu. Näin tarkastusprosessin läpäisseet, mutta epäasialliset kätköt saadaan poistettua järjestelmästä. Näin ollen kätköilyssä vallitsee luottamus eri toimijoiden kesken sen suhteen, että kätköt pysyvät asianmukaisina ja sääntöjä noudatetaan.

### Kätköilyn motiivit

Kätköilyyn motivoivia tekijöitä on lukuisia, sillä harrastajakuntakin on hyvin monimuotoinen. Monille liikunta on ainakin yksi osatekijä motivaation suhteen, sillä autotien varrella sijaitsevia kätköjä lukuun ottamatta kätköily on hyvin liikunnallinen peli. Vähän ulkoilevalle henkilölle, joka ei nauti esimerkiksi lenkkeilystä, se voi tarjota hyvän syyn lähteä ulos liikkumaan. Muutenkin ulkona viihtyvälle se voi puolestaan tarjota vaihtoehtoisia reittejä, uusia paikkoja ja uudenlaisia luontoelämyksiä. Myös opetuksellisuus voi toimia motivaatitekijänä, sillä kätköjen kautta voi oppia jotain uutta omasta lähiseudustaan tai paikasta, jossa on käymässä.

Kätköilijää voi innostaa harrastuksen pariin myös itsensä haastaminen ja tavoitteiden asettaminen. Kilpailuhenkisempiä kätköilijöitä motivoi omien saavutusten vertailu muihin harrastajiin. Joku toinen puolestaan voi saada vaikeapääsyisiin paikkoihin piiloteista extreme-kätköistä jännittävää vaihtelua arkeensa. Toisille taas yhteinen aika perheen tai ystävien kanssa luonnossa voi olla tärkein syy kätköillä. Yksin kätköilevällekin kätköilyn sosiaalinen puoli voi olla merkityksellinen. Muita kätköilijöitä voi tavata harrastuksen parissa erityisesti kätköilijöiden tapaamisissa eli *miiteissä*, sekä uuden kätkön julkaisun jälkeen tapahtuvassa FTF (*first to find*) -kisailussa, kun kätköilijät yrittävät ehtiä löytämään kätkön ensimmäisenä.

### *Käyttäjäkokemus kätköilyssä*

Paikkasidonnaisissa peleissä reaaliympäristö toimii usein pelkästään kuin näytelmän lavasteina, joiden keskellä virtuaalinen peli tapahtuu. Kätköily on niihin verrattuna paljon fyysisempää ja käsin kosketeltavampaa, minkä vuoksi myös peliin uppoutuminen on erilaista. Kätköt ovat konkreettisia esineitä, joita ympäristöön on lisätty pelisisällöksi. Kätkön löytääkseen on myös mentävä sinne missä kätkö on, mikä voi tarkoittaa esimerkiksi puuhun kiipeämistä, tierumpuun ryömimistä tai saareen uimista. Vertailun vuoksi esimerkiksi *Pokémon Gossa* ei yleensä ole tarvetta poistua edes tieltä. Osana kätköilykokemusta on myös pelin tietty salaperäisyys. Kätköt pyritään etsimään niin, etteivät ne paljastuisi ulkopuolisille. Pelaaja voikin tuntea kuuluvansa jonkinlaiseen sisäpiiriin, mitä korostaa kätköilyä harrastamattomien ihmisten kutsuminen *Harry Potterista* lainatulla sanalla jästi (*muggle*).

Kätköilyn käyttäjäkokemusta voidaan tarkastella Tarssasen ja Kyläsen (2005 Ihamäen 2015 mukaan) elämyskolmion (*Model of experience triangle (extended)*) avulla. Siinä kokemus jaetaan seitsemään alakategoriaan:

- 1) Individuaalisuus: jokainen kätkölöytö on yksilöllinen. Jokainen kätkökuvaus on yksilöllinen ja myös sijainti voi olla uniikki. Paikka ei myöskään ole vain koordinaattisijainti vaan tilasta tulee paikka vasta elettyjen kokemusten myötä (Kaivola & Rikkinen 2003: 25).

- 2) Autenttisuus: kätköntekijä haluaa usein esitellä jonkin kohteen muille. Kätkön etsijä on vuorovaikutuksessa kohteen kanssa, ja tämä kokemus määrittää autenttisuuden.
- 3) Tarina/narratiivi: kätköilijä voi jakaa oman henkilökohtaisen kokemuksensa kätköpaikasta muille kätkökuvauksen välityksellä.
- 4) Moniaistillisuus: kätköily on mahdollista kokea monen eri aistin kautta.
- 5) Kontrasti: kätköily vs. normaali arki, extreme vs. arkinen
- 6) Vuorovaikutus: muut pelaajat, muut matkailijat ja paikalliset asukkaat
- 7) Motivaatio: onnistuminen pelissä kannustaa pelaamaan uudelleen.

## MATKAILUN VETO- JA TYÖNTÖVOIMATEKIJÄT

Matkailijoiden toimintaa ohjaavat sekä matkailun työntövoimatekijät että vetovoimatekijät. Ne ovat kiinteässä vuorovaikutussuhteessa, sillä matkailukohteen vetovoimaa ei käytännössä ole olemassa ilman ihmisten tarvetta kyseisille tekijöille eli ilman työntövoimatekijöitä (Saarinen 2017: 44). Matkailun työntövoimatekijät selittävät miksi ihmiset ylipäättään lähtevät lomamatkalle. Ne ovat yksilön sisäisiä sosiopsykologisia prosesseja, jotka saavat aikaan yksilön halun ylipäättään matkustaa jonnekin kotiin jäämisen sijaan. Matkustaminen on usein fyysisesti ja henkisesti kuormittavaa, joten tarvitaan työntövoimatekijöitä, jotta matkailijat lähtevät liikkeelle (Järviluoma 2006: 92). Työntövoimatekijöitä ovat muun muassa lähtöalueen fyysinen ympäristö (mm. ilmasto ja vuodenajat), sekä yhteiskunnalliset (mm. kulttuuri ja tavat), taloudelliset (mm. varallisuus) ja yksilölliset tai sosiaaliset (mm. perhe ja työ) tekijät (Saarinen 2017: 44).

Vetovoimalla kuvataan sitä ”voimaa”, jolla matkakohde kiinnostaa ja vetää puoleensa matkailijoita (Saarinen 2017: 44). Vetovoima muodostuu kaikesta siitä, mitä kohde tarjoaa matkailijalle (Verhelä 2014: 136 Alatalon 2017: 15 mukaan). Matkailun vetovoimatekijät vaikuttavat olennaisesti matkakohteen ja -reittien valintaan. Jos matkailija on valmis matkustamaan hyvinkin kauas päästäkseen tiettyyn kohteeseen, on selvää että kohdeella on häneen vetoavia vetovoimatekijöitä. Ne ovat asioita ja ominaisuuksia, jotka innostavat matkailijoita vierailemaan kyseisessä kohteessa. Vetovoimatekijät voivat liit-



tyä esimerkiksi luontoon, kulttuuriin, historiaan tai harrastusmahdollisuuksiin. Esimerkiksi luontomatkailussa matkalta haetaan ensisijaisesti luontokokemuksia (Järviluoma 2006: 62). Vetovoimatekijät voidaan käsittää attraktioiden eli matkakohteiden tai tapahtumien määritteiksi. Attraktioilla on omanlaisensa vetovoimatekijät (Järviluoma 2006: 97–98). Esimerkiksi Hailuoto on attraktio, jonka vetovoimatekijöitä ovat muun muassa luonto, maisema ja kulttuuri. Kätköilyn megatapahtuma (yli 500 osallistujan kätköilytapahtuma) puolestaan on attraktio, jonka vetovoimatekijöitä voivat olla muun muassa muiden harrastajien tapaaminen ja saavutettavuus. Matkailukohteen vetovoimaisuuteen vaikuttaa myös sen kyky vastaanottaa matkailijoita eli muun muassa infrastruktuuri ja palvelut. Taloudellisen, poliittisen ja yhteiskunnallisen tilanteen tulee myös mahdollistaa matkailu, ja esimerkiksi turvallisuus on tärkeä vetovoimatekijä (Saarinen 2017: 44). Kohteen halpa hintataso on myös yleinen vetovoimatekijä.

Niin sanottujen gravitaatiomallien avulla on tutkittu etäisyyden merkitystä matkustamiseen ja pyritty ennustamaan matkailijavirtoja. Gravitaatiomalleissa oletetaan, että matkailijoiden määrä jostain paikasta johonkin kohteeseen on suuri, jos lähtöalueella on paljon ihmisiä, kohteen vetovoima on suuri ja paikkojen etäisyys pieni (Smith 1996: 131–140 Honkasen 2010: 3 mukaan). Etäisyyden vaikutus matkustamiseen on negatiivinen, sillä matkailijat valitsevat helpommin lähellä sijaitsevan kohteen, jos sen tarjoamat mahdollisuudet ovat samat kuin kauempana sijaitsevalla kohteella. Lähemmäs matkustaminen vaatii vähemmän resursseja eli aikaa ja rahaa, sillä olettavasti matkustaminen sinne maksaa vähemmän (Bohlin 2000; Honkasen 2010: 3–4 mukaan). Lyhyt matka kohdealueelle on siis vetovoimatekijä.

Matkakohteiden valintaan vaikuttaa myös joukko erilaisia tekijöitä, jotka jakautuvat positiivisiin ja negatiivisiin henkilön omien arvojen, motiivien ja mieltymysten mukaisesti. Kokonaisuksensa matkakohdetta kohtaan ratkaisee haluaako henkilö matkustaa sinne (Vuoristo 2002: 50–51). McIntoshin ja Goeldnerin (1990 Vuoriston 2002 mukaan) nelijako luokittelee motivaatiotekijät fyysisiin tekijöihin, kulttuuritekijöihin, ihmisten välisiin tekijöihin sekä status- ja arvotekijöihin. Fyysisiä tekijöitä ovat muun muassa urheilu ja terveys, kulttuuritekijöitä ovat esimerkiksi halu oppia paikallisten elämästä ja ihmisten

välisiä tekijöitä ainakin halu vieraila sukulaisten luona. Status- ja arvotekijät liittyvät henkilön arvojen mukaiseen tekemiseen ja statuksen kohottamiseen, kuten omien kykyjen parantamiseen tai oman egon nostamiseen (Vuoristo 2002: 42).

## PELILLISTÄMINEN MATKAILUSSA

Suunniteltaessa matkailun mielekästä pelillistämistä, pitäisi ottaa huomioon matkailukokemusten luonne. Yleensä vapaa-ajan kokemukset sisältävät seuraavia näkökulmia: haaveilu ja hauskuus (Holbrook & Hirschman 1982), pako arjesta ja rentoutuminen (Beard & Ragheb 1983), viihdytys (Pine & Gillmore 1999 Xun ym. 2017 mukaan; Farber & Hall 2007), sekä uutuuden viehätys ja yllätyksellisyys (Duman & Mattila 2005). Matkailukokemukset ovat täynnä henkilökohtaista merkitystä ja voivat olla tunteellisia ja omakohtaisia (Uriely 2005; Kim ym. 2012). Tämän takia suunnittelussa on otettava huomioon matkailukokemusten eri näkökannat.

### Hyödyt

Peliala on suuri ja sillä on valtava asiakaspotentiaali. Siksi ei olekaan mikään ihme, että monet muut liiketoiminnot haluaisivat hyötyä sen kasvavasta asiakasmäärästä ja rahoista, jotka siinä liikkuvat. Esimerkiksi matkailuala on hyvin kiinnostunut pelien hyödyntämisestä ja matkailualan kansainväliset ammattimessut (*World travel market*) tote- sikin jo vuonna 2011 pelillistämisen leviävän matkailuliiketoimintaan ja ennusti sen olevan tulevaisuuden trendi matkailussa (Xu ym. 2017). Vaikuttaa siltä että leviämistä on jo tapahtunut (Episode 2... 2018; Coppens 2019), mutta potentiaalia olisi vielä paljon enempäänkin.

Matkailuelinkeino on olemassa tarjotakseen elämyksiä, aivan kuten peliteollisuuskin. Matkailijat ovat varsin tottuneita käyttämään mobiililaitteitaan muun muassa navigointiin, tiedonhakuun, suositteluihin ja sosiaalisen median päivitysten tekemiseen. Kasvavassa kilpailussa yhä suuremmista matkailijamäärästä yhä useampien matkakohteiden kesken ei ole varaa jättää kokeilematta yhtään mahdollista keinoa saada uusia asiakkaita ja sitouttaa heitä. Pelaaminen on vapaaehtoista toimintaa. Peli ei myöskään ole niin

päälleikävä ja läpinäkyvä markkinointikeino, kuin esimerkiksi puhelimeen tulevat, sijaintiin perustuvat ehdotukset lähellä olevan ruokapaikan lounastarjouksesta. Nämä pyytämättä tulevat ilmoitukset saattavat ärsyttää ihmisiä internetin ponnahdusikkunoiden tapaan ja niiden vaikutus voi olla jopa päinvastainen eli asiakkaiden kaikkoaminen.

Kokemustensa kautta ihminen muodostaa mielipiteensä paikasta. Positiivisen pelikokemuksen myötä on mahdollista, että matkailija kiintyy paikkaan ja muodostaa siihen tunteen. Tämän myötä hän mahdollisesti matkustaa samaan paikkaan uudestaan tai suosittelee sitä ystävilleen. Pelillistämistä voidaan käyttää innovatiivisena markkinointityökaluna joko paikan päällä matkakohteessa tai jo ennen matkaa. Sillä voi olla mahdollista houkutella potentiaalisia turisteja erityisesti vähemmän tunnettuihin kohteisiin. Saman asian voi toki nähdä toisestakin näkökulmasta: matkailuala on valtava bisnes, eivätkä kaikki maailman matkailevat ihmiset voi olla kiinnostamatta pelialaa. Hyöty on siis molemminpuolinen. Mahdollisia hyötyjä ajateltaessa on toki mietittävä millaisesta hyödystä puhutaan. Luonnollisesti ainakin rahallisesta hyödystä, mutta onko sitten hyödyn suuruudella merkitystä? Tämä riippuu varmasti kohteesta, mutta varsinkin pienille yrityksille jokainen lisäasiakas on tärkeä, riippuen toki pelillistämisen vaatimasta panostuksesta. On toki muitakin kuin rahallisia hyötyjä. Pelillistämisellä voi pystyä houkuttelemaan kävijöitä myös vaikkapa luonto- ja kulttuurikohteisiin. Monet kohteet tarkkailevat kävijämääriä ja jos esimerkiksi kansallispuiston vieraskirjassa on paljon kävijöiden kuitauksia, voidaan siitä päätellä, että kohteelle on kysyntää ja sitä kannattaa ylläpitää ja mahdollisesti perustaa uusiakin vastaavia kohteita.

Pelaaminen voi tuoda matkailuun myös uudenlaisen sosiaalisen aspektin. Pelin kautta matkailijan vuorovaikutus paikallisten asukkaiden, matkailuyrittäjien ja muiden pelaajien kanssa helpottuu. Tämä pelaamisen sosiaalinen puoli voi entisestään syventää matkakokemusta, lisätä mielenkiintoa kohdetta kohtaan, sekä tarjota kokemuksia ja tietoa, jotka muuten jäisivät saamatta ja siten luoda henkilökohtaisia kokemuksia matkalla. Yhteys muihin pelaajiin ja paikallisiin asukkaisiin voi vahvistaa kokemusta entisestään ja vaikuttaa siihen, miten ihmiset ovat vuorovaikutuksessa matkalla.

ICT-teknologialla on tärkeä rooli matkailun kehityksessä, koska sosiaalisen median palvelut ovat tulleet tärkeäksi osaksi matkailupalveluita ja teknologiamyönteiset ihmiset, kuten kätköilijät, ovat valtava kohderyhmä (Xu ym. 2016). Richardsin ja Wilsonin (2006) mukaan yksi avaintekijä kehitettäessä luovia elämyksiä on antaa osallistujien luoda oma narratiivinsa ja vetää mukaan oman mielikuvituksensa potentiaali sen sijaan että heille tarjottaisiin valmis tarina. Tämä aspekti voi vedota luoviin matkailijoihin, jotka hakevat uniikkia ja mieleen painuvaa matkakokemusta.

Paikkasidonnaiset pelit vaikuttavat enenevässä määrin ihmisten havaintoihin ja näkemiseen tilasta. Ne muuttavat tavallisen ”vakavan” tilan hauskaksi ja viihdyttäväksi. Pelatessaan ihmiset voivat kulkea kaupungissa epätavallisella ja nautinnollisella tavalla. Gongin ja muiden (2017) mukaan paikkasidonnaiset pelit myös rohkaisevat menemään paikkoihin, joissa ei välttämättä muuten tulisi liikuttua. Pelatessaan ihmiset ovat vuorovaikutuksessa fyysisen ympäristönsä kanssa ja luovat paikoille uusia merkityksiä. Näin raja todellisen ja peliympäristön kanssa hämärtyy entisestään (Gong ym. 2017).

Paikkasidonnaisia lisätyn todellisuuden pelejä on myös käytetty muuttamaan asenteita oikeita sijainteja kohtaan. Matkailussa pelillistäminen voi lisätä matkailijan halukkuutta tutkia määrättyä paikkaa ja pelin avulla voi vaikuttaa heidän käyttämänsä reittiin kohteen läpi (mm. Ballagas ym. 2008; Xu ym. 2016). Tutkimukset (mm. Williams & Vaske 2003) ovat osoittaneet, että ihminen muodostaa vahvan kiintymyksen paikkoihin, joissa hänellä on ollut toiminnallisia, rentoutumis-, virkistys- tai vapaa-ajan kokemuksia. Lisättyä todellisuutta hyödyntävän pelin pelaaminen sisältää kolme hyvin tunnettua ennettä paikkakiintymykseen. Ensinnäkin peli tarjoaa mahdollisuuden saada tietoa paikoista, samoin kuin johtaa aktiiviseen kontaktiin paikkojen kanssa (Kyle ym. 2005). Toiseksi peli muuttaa erilaisia paikkoja virkistys- ja ilon lähteiksi, luoden positiivisia asenteita näitä paikkoja kohtaan. Paikkakiintymyksen teorian mukaisesti kiintymyksen kehittyminen riippuu mahdollisuudesta saavuttaa päämääriään tai emotionaalisia tarpeitaan kyseisessä paikassa (López-Mosquera & Sánchez 2011). Paikkakiintymys on positiivisesti yhteydessä pelaamisesta saatuun nautintoon, jota pelissä eteneminen antaa. Kolmanneksi

peli sisältää sosiaalisia elementtejä, jotka muuttavat ympäristöt paikoiksi, joissa tava-  
taan muita pelaajia. Sosiaalisten kontaktien mahdollisuus on hyvin tunnettu enne paik-  
kakiintymykselle (Hidalgo & Hernández 2001).

## Haasteet

Pelillistämisen hyödyntäminen matkailussa on vielä varhaisessa kehitysvaiheessa. Yhdis-  
telmä on teknisesti haastava, koska suunnittelijan on ymmärrettävä niin matkailijan tar-  
peet kuin pelaajan halutkin, ja osattava vielä sekoittaa niistä saumattomasti ikimuistoi-  
nen, hauska ja koukuttava pelikokemus. Pelillistäminen vaatii usein paitsi teknistä osaa-  
mista, myös paljon aikaa ja työtä ja onnistumisten takana on lukuisia epäonnistumisia  
(Brigham 2015). Matkailijat myös eroavat tavallisista pelaajista siinä, että heillä on käy-  
tettävissä rajallisesti aikaa ympäristössä, joka ei välttämättä ole heille ennestään tuttu.  
Siksi tehtävien tulisi olla vaikeustasoltaan helpompia. Ensiksi onkin ymmärrettävä miksi  
matkailijat pelaavat, milloin he pelaavat ja millaisia pelejä, sekä mitä he odottavat pelin  
heille antavan. Lomamatkailijoiden lisäksi on otettava huomioon myös liikematkustajat,  
jotka eivät yleensä voi vaikuttaa matkakohteeseensa tai aktiviteetteihinsa. Hekin voivat  
kuitenkin käyttää vähäistä aikaansa pelaamiseen (Xu ym. 2016).

Pervasiivisiin peleihin liittyy myös eräitä eettisiä kysymyksiä, jotka on otettava huomi-  
oon. Koska peli sijoittuu todelliseen maailmaan, on pelaaja myös vuorovaikutuksessa  
fyysisen ympäristön konkreettisten objektien ja henkilöiden kanssa. Perinteisissä pe-  
leissä sosiaaliset säännöt poikkeavat kuitenkin selvästi reaali maailmasta. Vaikka peli-  
maailma sekoittuukin todelliseen, eivät sosiaaliset normit muutu. Paikkasidonnaisissa  
peleissä onkin otettava huomioon, että vaikka ympäristö otetaankin osaksi peliä, se ei  
sitä välttämättä tiedä, tai edes halua olla osallinen. Tässä asiassa on tehtävä kompro-  
missi immersion ja ympäröivän maailman realiteettien välillä. Pelaaminen ei saa rikkoa  
lakia, hyvän käyttäytymisen sääntöjä eikä yhteisesti sovittuja normeja. Se ei myöskään  
saa aiheuttaa vaaraa ympäristölle tai pelaajalle itselleen (Montola 2005).

Kasvavat pelaajamäärät voivat myös aiheuttaa haittoja. Esimerkiksi suuret kävijämäärät  
kätköllä jättävät väistämättä jälkensä maastoon, mikä voi olla ongelma ainakin luonnon-  
suojelualueella. Kätköjen huonot sijoittamiset voivat myös aiheuttaa vaaratilanteita tai

sivullisten tekemiä ilmoituksia poliisille. Kätköjen piilottajalla onkin suuri vastuu. Tarkastaja näkee vain koordinaattien perusteella, missä kätkö sijaitsee, mutta muuten hänen on luotettava siihen, että piilottaja on tehnyt kätkön sääntöjen mukaisesti.

## Geokätköt matkailussa

Pelillistämisen tapaan kätköilyn hyödyntäminen matkailussa on varsin uusi aihe akateemisessa tutkimuksessa ja aiheesta on tehty vain muutamia tutkimuksia (Ihamäki 2015). Kätköilyssä on paljon potentiaalia hyödynnettäväksi, vaikka sen taloudellista merkitystä ei usein huomatakaan (Ihamäki & Luimula 2013). Se on kuitenkin laajimmalle levinnyt lisättyä todellisuutta ja paikannusta hyödyntävä aartenetsintäpeli ja sen 3 miljoonaa aktiivista rekisteröitynyttä pelaajaa (Fast facts 2020) ovat houkutteleva kohderyhmä mille tahansa liiketoiminnalle. Kätköilyn etuna on sen monipuolisuus. Kätköily vetoaa niin luonto- ja hyvinvointi-, kuin luovaan tai extreme-kokemuksia etsiväänkin matkailijaan. Ulkoilu, luonnon kokeminen, uudet paikat, uuden oppiminen jo tutuista paikoista – kaikki edellä mainitut on helppo yhdistää myös osaksi matkailijan toiveita (Cord ym. 2015).

Yleisin motivaattori aartenetsintäpeleihin on seikkailu, uusiin paikkoihin tutustuminen ja uuden oppiminen tutuista seuduista. Kätköily muuttaa tavallisen ympäristön salaperäiseksi ja jännittäväksi, esittelee kotiseudusta paikkoja, joista ei välttämättä ole tietoa ja joihin ei muuten tulisi mentyä. Tuntemattomissa kohteissa se voi olla kuin paikallinen tuttu, joka esittelee paikkoja, joita turistioppaissa ei mainita ja joita kaikki paikallisetkaan eivät välttämättä tiedä. Extreme-kokemuksia hakeva voi valita kätköjä, joiden löytämiseen tarvitsee joitain erityistaitoja ja -välineitä ja joissa voi saavuttaa itsensä ylittämisen kokemuksia. Kätköjen tarjoamat uniikit kokemukset vetoavat nykyajan luoviin matkailijoihin, jotka hakevat ainutlaatuisia elämyksiä, eivätkä halua mennä muiden mukana. Heillä on usein myös tapana jakaa mieleen painuneita ja positiivisia kokemuksiaan ja kuviaan löytöloggausten lisäksi ystävilleen ja sosiaalisessa mediassa. Tällainen julkisuus on usein parasta mainosta kohteelle.


Kätköily on täydellinen tapa tutkia vähemmän tunnettuja matkailupaikkoja ja kokea maailmaa jokaisena vuodenaikana. Se voi tuoda pieniin kaupunkeihin ja vähemmän tunnettuihin paikkoihin lisää matkailijoita. Se voi myös pitää matkailijat paikassa pidempään, jolloin kätköilijät hyödyntävät kohteen palveluita, kuten ruoka- ja majoitustarjontaa. Kätköt ovat ainutlaatuinen ja halpa tapa markkinoida kohdetta sekä saada uusia eri kohderyhmien edustajia paikan päälle. Se kuitenkin vaatii vahvaa tuntemusta harrastuksesta ja harrastajien mieltymyksistä. Usein matkakohteen onkin järkevää tehdä yhteistyötä harrastajien kanssa ja pyytää heitä tekemään kätköt, sillä heillä on näkemystä ja kokemusta siitä millaisia kätköjä muut harrastajat mahdollisesti haluaisivat etsiä. Panostukseksi voi riittää vaikkapa se, että kustantaa kätköjen tekoon tarvittavat raaka-aineet. Näin toimi esimerkiksi Levin matkailukeskus, joka pyysi syksyllä 2016 kätköilijöitä tekemään alueelle uusia kätköjä. Oulun seudulta tulleet vapaaehtoiset toteuttivat talkoilla laskettelurinteen läheisyyteen 63 kätkön laajuisen kätköreitin, joka hyödynsi alueen valmiita ulkoilureittejä (kuva 4). Näiden helppojen peruskätköjen lisäksi alueelle tehtiin noin 10 haastavampaa kätköä. Matkailukeskuksen panostukseksi projektissa riitti tarvikkeiden kustantaminen sekä 11 hengen kahden yön mittaisen majoituksen tarjoaminen sesongin ulkopuolella. Kätköjen huoltamisesta vastaa paikallinen harrastaja. Yhteistyöllä ja delegoinnilla yrittäjät saavat liiketoimintansa tueksi pienen siivun lisää, mutta sen toteutus ei kuitenkaan vienyt aikaa heidän ydinliiketoiminnaltaan. Vajaan viiden vuoden aikana kätköillä on käynyt yli 1300 eri kävijää, joista suuri osa näyttäisi olleen muutenkin Levillä käymässä. Useammassa löytöloggauksessa käy kuitenkin ilmi, että kätkösarja on houkuttanut pysähtymään ohiajaessa paikkakunnalle, käymään ulkoilemassa, hyödyntämään alueen hissejä ja yöpymään alueen majoituspaikoissa (1# Levin kierros 2020).








maavaisuuden paikallisia kohtaan. Molemmilla on myös omat sääntönsä, joita noudattaa (von Solms & Tait 2016: 4407). Näiden yhtäläisyyksien vuoksi kätkeilyn yhdistäminen matkailualan liiketoimintaan on luontevaa ja mielekästä.

Yleensä harrastuksen alkuvaiheessa etsitään kodin lähellä ja reitin varrella olevia kätkejä. Sitä mukaa kun lähikätköt vähenevät, siirtyy katse kauemmaksi. Vastaavasti jossain vaiheessa normaalisti käytettävien reittien varrella olevat löytämättömät kätkeä loppuvat, jolloin aletaan etsiä vaihtoehtoisia reittejä. Kätkökokemuksen karttuessa alkavat helppojen peruskätköjen lisäksi kiinnostaa fyysisesti ja henkisesti vaativammat kätkeä eli vaikeus- ja maastotasoltaan (kuva 5) hankalammat kätkeä. Jos alussa on etsitty lähinnä perinteisiä perinteisen (*traditional*) tyyppisiä kätkeä, tulevat kuvioon myös muuntyyppiset kätkeä.


**1# Levin kierros**

Kätkeä omistaja: LeviGC  Lähetä viesti omistajalle Piilotettu : 24/Sep/2016


Vaikeustaso: ★★★★★ Koko:  (mikro)  **45** Suosikkipisteet

Maasto: ★★★★★

**N 67° 48.300 E 024° 48.923**  
 UTM: 35W E 407920 N 7522749

Maa: Finland  
 ▲ N 308 km kotisijainnista


Tulosta: [Ei lokeja](#) [5 lokia](#) [10 lokia](#) [Ajo-ohjeet](#)  
[Lataa GPX](#)

 **Huomioi** Geocaching.comin tarjoamiin palveluihin sovelletaan ehtoja, jotka on määritelty vastuuvapauslausekkeessamme .


**Kirjaa geokätkö**

[Näytä galleria \(19\)](#)  
[Seuraa \(1\)](#)  
[Lisää listalle](#)  
[Piilota](#)

**Määritteet**



 Mitä ovat määritteet?



#### Geokätkön kuvaus:

Tervetuloa Levin kierrokselle! Tämä kätkeä kuuluu 63 kätkeä sarjaan, joka ympäröi Levitunturia. Traili

*Kuva 5. Esimerkki perinteisen tyyppisen kätkeä kätkeäkuvauksesta, jossa näkyvät muun muassa maasto- ja vaikeustähditykset, koko ja suosikkipisteet. (1# Levin kierros 2020).*

Matkoilla etsitään todennäköisesti majoituksen ja nähtävyyksien lähellä olevia kätkeä, mutta toisaalta kätkeä houkuttamina saatetaan ajautua paikkoihin, joihin muuten ei olisi menty. Varsinkin mikäli alueella ei ole kovin paljon kätkeä, voi niiden avulla vaikuttaa kohteisiin, joissa kätkeälevät matkailijat vierailevat. Mikäli alueella on paljon kätkeä,

voivat ne silti vaikuttaa kävijöiden vierailemiin kohteisiin, mikäli kätköt ovat riittävän houkuttelevia.

Mikäli kätköilijässä löytyy kilpailuhenkisyttä, hän alkaa helposti vertailla löytömääriään ja muita saavutuksiaan toisiin kätköilijöihin. Tämä on helppoa, sillä muiden kätköilijöiden tilastot ovat verkossa vapaasti nähtävillä, mikäli käyttäjä ei ole sitä erikseen kieltänyt. Kilpailuhenkinen löytää todennäköisesti myös haastekätköt. Ne ovat mysteerikätköjä, joiden loggaamiseksi täytyy täyttää jokin ehto, kuten esimerkiksi; ”löydä kahdeksan erityyppistä kätköä”, ”löydä 100 kätköä päivässä” tai ”löydä kätkö viidestä eri maasta”. Usein näiden suorittaminen vaatii poistumista kotiseudulta ja matkustamista kotimaassa tai ulkomailla. Haasteiden avulla kätköilijä ei myöskään jumiudu tietynlaiseen kätköilyyn, vaan hakee rajojaan ja menee ehkä epämukavuusalueelleen, jolloin hän saa uudenlaisia kokemuksia ja elämyksiä.

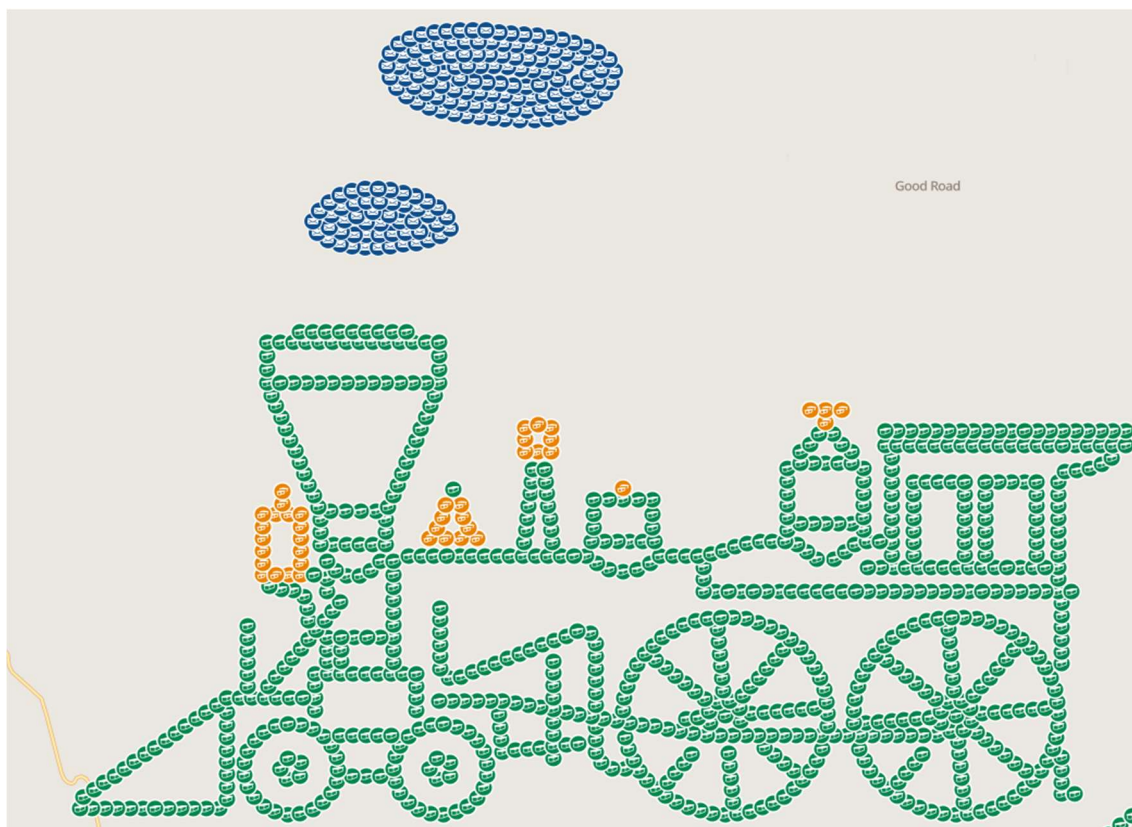
#### *Kävijöiden houkutteleva kätköillä*

Valitettavasti ei ole olemassa yksiselitteistä vastausta siihen, millaiset kätköt houkuttavat kävijöitä. Motiiveja on periaatteessa yhtä paljon kuin harrastajiakin. Toiset pitävät tilastoista ja kilpailusta ja haluavat esimerkiksi löytää mahdollisimman paljon kätköjä, kun taas jotkut valitsevat mahdollisimman mielenkiintoisia kätköjä. Jotkut kätköilevät siellä, missä muutenkin liikkuvat kun taas toiset saattavat tehdä pitkiäkin mutkia matkaan yksittäisenkin kätkön takia. Saavutettavuus onkin yksi selittävä tekijä, sillä julkisilla liikennevälineillä kulkeva matkailija ei voi kulkea samaan tapaan kuin autolla matkustava, vaan hakee todennäköisemmin esimerkiksi kaupunkien keskustoissa kävelyetäisyydellä olevia kätköjä.

Ei ole myöskään olemassa mitään yksiselitteistä mittaria, joka kertoisi minkälaisia kätköjä kannattaisi tehdä. Eniten löytöjä kätköt keräävät paikoissa, joissa liikkuu paljon ihmisiä (Cord ym. 2015). Loppuvuodesta 2010 lähtien kätköilijän on ollut mahdollista antaa löytämälleen kätkölle suosikkipiste, jonka tarkoituksena on auttaa muita erottamaan kätköpaljoudesta ne mahdollisesti hienommat kätköt tai kätköpaikat. Tässäkin pätee se,

että vilkkaalla paikalla oleva hieman tavallisesta poikkeava kätkö kerää enemmän pisteitä kuin syrjässä oleva – oli se sitten miten upea hyvänsä – toteutus. Suosikkipisteitä kannattaakin ajatella lähinnä suuntaa-antavina.

Yksi tapa kiinnittää huomiota vallitsevassa kätköpaljoudessa on tehdä usean kätkön kokonaisuuksia. Viime vuosina ovat yleistyneet jopa satojen kätköjen mittaiset kätkösarjat teiden tai polkujen varsilla. Niitä kiertämällä harrastajan on mahdollista kerätä paljon löytöjä lyhyessä ajassa. Joidenkin harrastajien mielestä tämä sotii vastoin kätköilyn alkuperäistä ajatusta esitellä jokin esittelemisen arvoinen paikka, ja että jokainen kätkö olisi uniikki. Toisaalta useammalla kätköllä voi esitellä paljon laajemman esittelemisen arvoisen paikan kuin yksittäisellä kätköllä. Toinen huomionkiinnitystapa on niin sanottu *geoart*, jossa kätkökuvakkeet muodostavat kartalle jonkin kuvion (kuva 6). Kaikki kätköt eivät suinkaan ole siellä, minne kuvake kartalla näyttää, vaan kätkö voi olla monivaiheinen, tai vaatia jonkin tehtävän ratkaisemista koordinaattien selvittämiseksi.



Kuva 6. Esimerkki geoartista, RR-sarjan kätköjen kartalle muodostama kuvio Idahossa, USA:ssa. (Geocaching map 2017).

### Harvinaiset kätkötyypit

Kaikkein harvinaisimmat kätkötyypit olisivat varmasti parhaita houkuttelemaan matkailijoita, mutta valitettavasti Project A.P.E - tai Webcam –kätköjä ei ole mahdollista enää tehdä. Project A.P.E -kätkököt lienevät ensimmäinen kerta, kun kätköilyä hyödynnettiin mainonnassa. Vuonna 2001 *20th Century Fox* –elokuvayhtiö huomasi pienen porukan olevan innoissaan uudesta harrastuksesta ja teetti harrastajilla kätköjä promotoidakseen tulevaa Apinoiden planeetta elokuvaansa. Ensimmäisille löytäjille oli tarjolla elokuvasta tuttuja vaihtotavaroita. Alkuperäisistä 13 kätköstä on jäljellä enää 2 (Project Ape caches 2019). Webcam-kätköjä ei ole ollut mahdollista tehdä vuoden 2005 jälkeen, jolloin tehtiin linjanveto jonka mukaisesti kätkössä tulisi olla fyysinen rasia (poikkeuksena opetuksellinen earth-kätkö). Myös virtuaalikätköjen tekeminen estettiin samaan aikaan. Myöhemmin, vuosina 2017 ja 2019 sallittiin rajatulle (4000 + 4000kpl) määrälle valittuja kätköntekijöitä kullekin lupa tehdä yksi uusi virtuaalikätkö. Taulukossa 1 kätköjen lukumääriä tyypeittäin.

Taulukko 1. Eri kätkötyyppien osuudet maailmassa ja Suomessa (geocaching.com –sivuston mukaan 19.12.2019).

Kätkötyyppi	Maailmassa, kpl	Osuus maailman kätköistä, %	Suomessa, kpl	Osuus Suomen kätköistä, %
<b>Project A.P.E</b>	2	0,0006	0	0,00
<b>Webcam-kätkö</b>	248	0,01	5	0,01
<b>Virtuaalikätkö</b>	9 295	0,29	171	0,26
<b>Wherigo-kätkö</b>	16 388	0,52	471	0,71
<b>Letterbox-hybrid</b>	30 993	0,98	592	0,90
<b>Earth-kätkö</b>	33 027	1,04	145	0,22
<b>Multikätkö</b>	164 916	5,20	3 880	5,88
<b>Mysterikätkö</b>	454 898	14,34	13 794	20,92
<b>Perinteinen</b>	2 462 171	77,62	46888	71,10
<b>Yht.</b>	3 171 938	100	65946	100

### *GeoTour*

Perinteisesti kätköjä ei ole saanut käyttää mainostamiseen, tai aatteiden levittämiseen, mutta viime aikoina *geocaching.com*ia ylläpitävä *Groundspeak Ltd.* on ilmeisesti huomannut kätköjen potentiaalin matkailussa, tai saanut niin paljon toiveita mainostuskiellon poistamisesta, että on lanseerannut *GeoTourit*. Ne ovat markkinointitarkoitukseen tehtyjä useiden kätköjen kokonaisuuksia, jotka asiakas ja *Groundspeak* yhdessä räätälöivät matkakohteeseen sopivaksi. Kätköt ovat muuten aivan tavallisia kätköjä, mutta muodostavat harkitun kokonaisuuden esitellen asiakkaan haluamia kohteita. *Groundspeak* myöntää *GeoTour*-statuksen ja mainostaa sivuillaan näitä kätkökokonaisuuksia eräänlaisina pakettimatkoina. Status todennäköisesti maksaa jotain, mutta tietoa ei ole julkistettu. Tällä hetkellä maailmalla on 63 *GeoTouria* (GeoTours 2020), joista Suomessa kaksi – Porvoossa ja Saariselällä. Ensimmäinen näistä saatiin Porvooseen vuonna 2017. Kokonaisuus muodostuu 12 kätköstä, jotka esittelevät porvooolaisille merkittäviä paikkoja ja tapahtumia 100-vuotiaan Suomen itsenäisyyden vuosikymmeniltä. Saariselän vuonna 2019 julkaistut 12 kätköä puolestaan vievät revontulten maailmaan, esitellen tietoa ja tarinoita ilmiön taustalla (Northern Lights GeoTour 2020).

### *Tapahtumakätköt eli miitit*

Kätköille sattuu harvoin muita harrastajia juuri samaan aikaan, paitsi uusien kätköjen julkaisujen yhteydessä. Kätköilytapahtumissa eli miiteissä on kuitenkin mahdollista tavata muita samanhenkisiä harrastajia. Tapahtumia on olemassa muutamia eri tyyppisiä. Perusmiiteissä ei tarvitse olla mitään erityistä ohjelmaa, vaan niissä lähinnä kokoonnutaan juttelemaan kätköilystä ja vaihtamaan kokemuksia. CITO (*Cache In Trash Out*)-tapahtumissa kokoonnutaan pitämään siivoustalkoot jollakin julkisella paikalla, esimerkiksi puistossa. Suurempia tapahtumia ovat mega- (yli 500 osallistujaa) ja gigatapahtumat (yli 5000 osallistujaa). Yksittäinen kätköilijä pystyy järjestämään edellä mainituista käytännössä perusmiittejä ja CITOja, isommat tapahtumat vaativat useamman henkilön pitempiaikaisen panostuksen. Lisäksi on olemassa muutamia harvinaisempia tapahtumatyyppisiä.

### *Nähtävyyden esittelevät kätköt*

Usein tunnettujen nähtävyyksien läheltä löytyy paikan esittelevä kätkö. Tunnetut nähtävyydet houkuttelevat toki kävijöitä muutenkin, myös kätköilijöitä. Sen sijaan erityisesti vähemmän tunnetut nähtävyydet voivat hyötyä kätköstä. Tällaisia kohteita ei välttämättä löydy opaskartoista eikä niille ole opasteita teiden varsilla, jolloin kätkö voi ohjata kävijöitä kohteeseen. Kätköjen merkitys on luultavasti suurempi seudulla, jossa kätköjä on määrällisesti vähän. Tiheään kätkötetyllä alueella yksittäiset kätköt hukkuvat herkästi kätköpaljouteen, jolloin käyntimäärissä korostuu sijainti paikalla, jossa muutenkin liikutaan tai jonne on lyhyt ja helppo matka. Tunnetumpien nähtävyyksien kohdalla paikalle mennään luultavasti pääasiallisesti itse nähtävyyden takia ja kätkö haetaan siinä samalla, kun taas vähemmän tunnettuihin kohteisiin voidaan mennä nimenomaan hakemaan kätkö, ja vasta paikan päällä huomataan että paikka on näkemisen arvoinen. Tunnettujen nähtävyyksien osalta yleensä tiedetään ennalta mitä nähtävää paikalla on ja sen näkeminen on osa etukäteen tehtyä matkasuunnitelmaa. Kätkön avulla löydetystä nähtävyydestä puolestaan ei välttämättä tiedetä ennen käyntiä mitään, jolloin saatu elämys tulee odottamattomana yllätyksenä.

### *Hyvien kulkuyhteyksien varrella olevat kätköt*

Attraktiot voidaan jakaa primäärisiin ja sekundäärisiin matkakohteisiin. Primäärinen kohde on se minne ollaan menossa, kun taas puolestaan sekundäärinen kohde on esimerkiksi pysähdyspaikka matkalla primääriseen kohteeseen (Mill & Morrison 1985 Järviluoman 2006 mukaan). Yleisesti ottaen hyvät kulkuyhteydet tuovat kätkölle enemmän kävijöitä. Autoilija saattaa pitää tauon kätkön houkuttamana, varsinkin jos vieressä on pysäköintipaikka. Pysähdys tehdään vielä varmemmin, jos paikalla on esimerkiksi kahvila tai muu vastaava palvelu. Joukkoliikenteellä matkustava puolestaan osaa arvostaa kätköjä, jotka voi etsiä samalla kun odottaa kyytiä tai kun kyyti hetkeksi seisahtuu esimerkiksi asemalle. Lentoasemilla on usein jonkin verran ylimääräistä aikaa, vaikka kätkön etsintään. Parhaimmillaan välilaskupaikan aseman lähellä olevalla kätköllä saa uuden maan tilastoihinsa.

## Aiempia tutkimuksia

Kätköily on verraten uusi harrastus. Harrastajamäärän kasvaessa myös kiinnostus sen tutkimiseen on kuitenkin lisääntynyt. Taloudellisen hyödyn mahdollisuus matkailualalle on varmasti myös lisännyt kiinnostusta tutkimukseen. Kätköilyn yhdistäminen matkailuun on vielä uudehko ajatus, joten tutkimuksia joissa keskitytään kätköilyn ja matkailun välisiin suhteisiin ei ole valtavasti tehty, mutta viime vuosina aihe on alkanut kiinnostaa myös tutkijoita (Skinner ym. 2018). Tutkin tietokannoista löytyneitä aiempia tutkimuksia, jotka yhdistävät kätköilyn ja matkailun.

Hakusanoilla *geocach\** AND *touris\** löytyi 23.3.2020 *Scopus*-tietokannasta 27 osumaa. Näistä osassa kätköily oli mainittu vain sivulauseessa varsinaisen aiheen ollessa jotain muuta. Muut käsittelivät kätköilyä, mutta eivät välttämättä matkailun näkökulmasta. Kätköilyssä liikutaan aina paikasta toiseen, joten kaikkiin kätköilystä tehtyihin tutkimuksiin liittyy aina tietty matkailullinen elementti, mutta osassa tutkimuksia keskityttiin esimerkiksi kätköilyn ympäristövaikutuksiin (Schneider ja Jadczaová 2016) tai kätköilyyn vieraan kielen oppimisen apuna (esim. Hubackova 2018). Osumista 15 käsitteli pääasiallisesti sekä kätköilyä että matkailua. Nämä olivat vuosilta 2009–2018, joista kahdeksan oli vuosilta 2017–2018. *Web of Science* puolestaan löysi 19 osumaa hakusanoilla *geocach\** AND *touris\** (27.3.2020). Näistä suurin osa, 12 osumaa, oli samoja kuin *Scopus*-tietokannasta löytyneet. Lopuista viisi käsitteli nimenomaan kätköilyä ja matkailua, mutta yksi tutkimus sai kaksi osumaa, joten tutkimuksia oli neljä, vuosilta 2014–2018. Seuraavassa käsittelen siis yhteensä 19 kätköilyn ja matkailun yhdistävää tutkimusta vuosilta 2009–2018, jotka löytyivät joko *Scopus*- tai *Web of Science* -tietokannoista.

### *Geokätköily ja matkailu tietyssä kohteessa*

Kahdeksan tutkimusta keskittyi kätköilyyn tietyssä kohteessa ja kätköilyn hyödyntämiseen alueen matkailun kehittämisessä. Puolan kätköjä käsittelevässä tutkimuksessa todettiin suurimman osan kätköistä sijaitsevan joko matkailijoita yleensä kiinnostavissa kohteissa tai suurten ja keskikokoisten kaupunkien läheisyydessä (Józefowicz 2018).

Myös Lissabonin kätköistä tehdyssä tutkimuksessa (Nogueira Mendes ym. 2013) todettiin ettei kätköjen sijoittuminen ole satunnaista, vaan ne ovat yleensä kaupungin ikonisilla paikoilla ja turistikohteissa. Tutkimuksessa analysoitiin Lissabonin 15 vierailluinta kätköä, jotta nähtiin heijastaako kätköily mielikuvaa Lissabonista ja sen kulttuuriperimää, sekä toimiiko se matkailun edistämisen keinona kaupunkiympäristöissä. Cerna & Svobodova (2018) vertailivat erityyppisten kätköjen esiintymistä kahdessa tšekkiläisessä (Hradec Kralove ja Praha) ja yhdessä intialaisessa kaupungissa (New Delhi). Heidän mukaansa Intia ei ole vielä löytänyt kätköilyn potentiaalia edistämään matkailua ja talouden kehitystä, sillä Hradec Kralovessa (alle 100 000 asukasta) on enemmän kätköjä kuin koko Intiassa yhteensä. Hlouskova & Silhankova (2015) tutkivat tšekkiläisen Broumovin alueen matkailua kyselytutkimusten avulla. Heitä kiinnosti uusien teknologioiden (geokätköily, QR koodit jne.) käyttö alueella ja kuinka niiden pohjalle voisi kehittää uusia matkailutuotteita hyödyttämään alueen matkailun kehitystä. He esittelivät myös Broumovin alueelle tehdyn uuden kätköilyreitit, joka keskittyy barokkikirkkoihin. Etelämantereen kätköilyä koskeva tutkimus pyrki tarjoamaan viitteitä siitä millaista tulevaisuuden harrastustoiminta Etelämantereella voisi olla digitalisaation lisääntyessä (Frame ym. 2018).

Kätköilyä harrastetaan usein luonnossa, mikä näkyi myös tutkimuksissa. Dobek & Koziel (2015) tutkivat kätköilyn mahdollisuuksia Roztocze-kansallispuistossa Puolassa. Tutkimuksen aikaan puistossa oli vain yksi kätkö, ja tekijät ehdottivat uusia kätköjä pyöräilyreitit varrelle, mikä voisi auttaa hajaannuttamaan matkailijoita ja ohjaamaan heitä harvemmin vierailluille alueille. Dobekin & Kozielin mukaan kätköily ei ole uhka ympäristölle, koska kätköilyn säännöt kieltävät ympäröivän luonnon vahingoittamisen. Tämä on ristiriidassa muissa tutkimuksissa esitetyn huolen kanssa siitä, että kätköily vahingoittaa ympäristöä (mm. Peiró-Signes ym. 2013: 37; Lorencová ym. 2017: 140). Myös tšekkiläistä Žďárské vrchy –suojelualuetta käsittelevässä tutkimuksessa oltiin huolissaan kätköilyn haitoista ympäristölle ja esitettiin virtuaalisten earth-kätköjen olevan ympäristön kannalta turvallisempi vaihtoehto. Tutkimuksessa käsiteltiin ensisijaisesti geomatkailua, mutta kätköilyä esitettiin keinoksi ohjata matkailijoita tietyille reiteille ja jakaa heille tietoa (Bajer ym. 2014: 71). Sama tavoite oli tšekkiläisillä Lorencovalla ja Kovarovalla



(2016), jotka olivat suunnitelleet matkailijoiden määrän lisäämiseksi Ostrava-Hermanicen kaivoshistoriallisella alueella kulkevalle luontopolulle mahdollisen kätköilyreitit, jonka kätköt kannustaisivat kävijöitä lukemaan samalla tietoa paikallisesta luonnosta.

### *Eri matkailumuodot*

Neljä tutkimusta keskittyi kätköilyn hyödyntämiseen erilaisten matkailumuotojen kehittämisessä: maaseutumatkailu, ekomatkailu, luova matkailu ja kulttuuriperintöön liittyvä matkailu. Espanjalaisiin kansallispuistoihin keskittyvä tutkimus tutki kätköilyn tarjoamia mahdollisuuksia ekoturismille, mutta toisaalta sitä, mitä haitallisia ympäristövaikutuksia sillä voi olla esimerkiksi kansallispuistoissa (Peiró-Signes ym. 2013). Craighead (2009) totesi tutkimuksessaan kätköilyn olevan kulttuuriperintöjärjestöille hyvä keino edistää matkailua ja kulttuuriperintöä rajallisella budjetilla ja henkilökunnalla, sillä se vaatii vain minimaalisen sijoituksen ja teknisen koulutuksen. Kätköilyä voisi hyödyntää myös maaseutumatkailussa, sillä sen avulla voi lisätä kiinnostusta ja tietoa maanviljelyalueisiin liittyen, sekä saada alueiden yrityksille lisää asiakkaita. Yritysten pitää kuitenkin sitoutua luomaan ja ylläpitämään kätköä. Esimerkkitapauksena käytettiin maanviljelyyn keskittyvää kätköilyohjelmaa AgCache sekä sen perustajien ja osallistujien haastatteluja (Boys ym. 2017). Ihamäki (2012) tutki internetkyselyn ja lehtiartikkeleiden avulla kätköilijöiden positiivisia ja mieleen painuneita kokemuksia luovan matkailun kontekstissa. Tulosten perusteella hän loi ohjeita kuinka voi luoda luovan matkailun palveluita, joiden avulla käyttäjät voivat jakaa kokemuksiaan: olennaista on esimerkiksi pystyä jakamaan kokemukset nopeasti ja tukea vuorovaikutusta käyttäjien välillä.

### *Hyödyntäminen matkailussa*

Puolalaisille yliopisto-opiskelijoille suunnatussa internetkyselyssä kätköilyä pidettiin hyvin mielenkiintoisena ja hyödyllisenä matkailijoille ja alueen matkailun edistämiseksi (Dolińska ym. 2018). Plesnik (2015) tutki kätköilijöiden mieltymyksiä matkakohteiden valinnassa ja yhteyksiä muihin matkailun muotoihin. Tutkimuksen tavoitteena oli määritellä kätköilyn ja matkailun välinen suhde, sekä kätköily uutena matkailumuotona.

Plesnikin mukaan kätköilyn avulla voidaan houkutella uusia matkailijoita vähemmän tunnetuille kohteille, mutta sen avulla voidaan myös vahvistaa hyvin tunnettujen matkailukohteiden vetovoimaa ja saada niille lisää kävijöitä. Von Solms ja Tait (2016) puolestaan vertailivat kätköilyä ja matkailua Etelä-Afrikassa ja totesivat tulosten perusteella niillä olevan yhtäläisyyksiä osallistumisen motiiveissa, tavoitteissa, arvoissa ja ympäristövaikutuksissa. Heidän mukaansa matkailuala voi oppia kätköilystä ja toisinpäin. Szark-Eckardt (2017) tutki matkailualan GPS-perusteisia sovelluksia, kuten kätköilyä, ja niiden vaikutusta väestön terveyteen ja fyysiseen kuntoon.

### *Keitä kätköilijät ovat*

Osassa tutkimuksista keskiössä oli kysymys siitä, keitä kätköilijät ovat ja millaisia matkailijoita he ovat. Falcão ja muut (2017) tutkivat kätköilijöiden sosiodemografisia ominaisuuksia portugalilaisille kätköilijöille suunnatussa internetkyselyssä. Sosiodemografisilla tekijöillä oli merkitystä kätköilyn motivaatiotekijöihin, mutta niillä ei ollut merkitystä kätköilyn harrastamistapoihin tai kätköilyyn liittyviin matkailutapoihin. Tulokset osoittivat myös että kätköilijät matkailevat paljon, mikä tarjoaa mahdollisuuksia matkailualalle. Tšekkiläinen tutkimus vertaili kätköilyn ja Ingress-pelin ympäristövaikutuksia, mutta tutki myös sitä valitaanko lomakohte kätköjen perusteella: kyselytutkimuksen 100 vastaajasta vain 17 %:lle kätköillä on merkitystä lomakohteen valinnassa (Lorencová ym. 2017). Skinner ja muut (2018) keskittyivät tutkimuksessaan millenniaaleihin ja Z-sukupolveen, jotka etsivät digitaalisia ja usein pelillisiä matkailukokemuksia. Tutkimuksen mukaan pienemmät yritykset myös syrjäisemmillä seuduilla tai teknologisesti vähemmän kehittyneissä matkailukohteissa voivat hyödyntää kätköilyä pelillisenä lisänä matkailukohteen tarjoamassa elämyksessä, vastaten siten millenniaalien ja Z-sukupolven tarpeisiin.

## AINEISTO JA MENETELMÄT

Ensimmäinen tutkimuskysymykseni on: Riippuuko kätköjen suosio niiden sijainnista suhteessa väestöön? Siihen etsin vastausta tarkastelemalla tiettyjä kätköjä Suomessa, seuraavilla ehdoilla: eniten löydetty kätköt, sekä eniten suosikkipisteitä saaneet kätköt. Hyödynsin vapaasti saatavilla olevaa kätködataa, osittain suoraan geocaching.com –sivustolta ja osittain geocache.fi ja project-gc.com –sivustoilta, joilla samasta datasta saatiin monipuolisempia hakuja.

Toinen tutkimuskysymykseni on: Minkälaiset kätköt houkuttavat matkailijoita ja miten ne vaikuttavat matkakohteiden valintaan ja käytettyihin reitteihin? Sen tutkimisessa aineistonani oli Oulun Nallikarissa 25. toukokuuta 2019 järjestettyyn *Tar ’n’ Tech* –mega-tapahtumaan osallistuneille kätköilijöille suunnattu kyselytutkimus. Geocaching.com -sivuston avulla sain kätevästi rajattua sopivalta vaikuttaneen otoksen kätköilijöitä – tapahtumaan osallistumislokimerkinnän kirjoittaneet yli 800 nimimerkkiä. Tapahtumaan osallistuneita henkilöitä oli vielä enemmän, sillä saman nimimerkin alle voi kätkeytyä pariskunta tai kokonainen perhe. Sivuston kautta sain lähetettyä linkin nettikyselyyn kaikkien tapahtumaan osallistuneiden sähköpostiosoitteisiin. Vastaamisen aloitti 326 nimimerkkiä, joista 293 jatkoi kyselyn loppuun asti. Vastaukset ovat ajalta 30.5. – 15.07.2019. Kysymykset käsittelivät taustatietoja, kätköilytottumuksia ja –historiaa, Oulua sekä matkailua niin kotimaassa kuin ulkomaillakin (liite 1).

Aluksi käyn läpi kyselyyn vastanneiden taustatietoja sekä motivaatiotekijöitä harrastusta kohtaan. Ensin käsittelen seikat, jotka saivat aloittamaan harrastuksen ja sitten ne, mitkä ovat saaneet jatkamaan harrastuksen parissa alkuinnostuksen ehkä jo laannuttua. Nämä auttavat ymmärtämään toiseen tutkimuskysymykseen liittyviä pohdintoja.

Seuraavassa osiossa pyrin vastaamaan ensimmäiseen tutkimuskysymykseeni; Riippuuko kätköjen suosio niiden sijainnista suhteessa väestöön? Tutkin selittykö kätköjen suosio asutuksen sijoittumisella ja saavatko eniten löytöjä ne kätköt, joiden ympäristössä asuu ja liikkuu paljon ihmisiä. Tutkin tiettyjä kätköjä seuraavilla ehdoilla: eniten löydetty kät-

köt Suomessa ja eniten suosikkipisteitä saaneet kätköt Suomessa. Teoriaosiossa todettiin eniten löytöjä saavan kätköjen, jotka sijaitsevat paikoissa, joissa muutenkin liikkuu paljon ihmisiä (Cord ym. 2015). Testasin väitettä Suomen osalta tarkastelemalla maamme eniten löydettyjä kätköjä. Aineistona käytin avointa kätködataa geocaching.com -sivustolta. Valitsin tarkasteluun kaikki yli 3000 löytöloggausta keränneet kätköt, joita oli tarkastelun hetkellä 65 kappaletta. Vertasin näiden kätköjen sijaintia QGIS 3.10.2 -ohjelmalla Tilastokeskuksen vuoden 2018 5x5 kilometrin väestöruutuaineistoon. Ensin tarkastelin väestön määrää löydettyimpien kätköjen lähellä. Sitten määritin 10 kilometrin puskurivyöhykkeen kunkin kätkön ympärille ja laskin väestöruutuaineistosta väestön määrän puskurivyöhykkeellä. Tutkin väestömääriä 20 löydettyimmän kätkön ympärillä, sekä pienimpiä väestömääriä 65 löydettyimmän kätkön osalta.

Seuraavassa osiossa pyrin vastaamaan toiseen tutkimuskysymykseeni; Minkälaiset kätköt houkuttavat matkailijoita ja miten ne vaikuttavat matkakohteisiin ja käytettyihin reitteihin? Tutkin siis kätköjen ominaisuuksien vaikutusta niiden vetovoimaan. Ensisijaisesti tämän osion tulokset perustuvat kyselytutkimuksen vastauksiin, mutta jossain kohti olen hyödyntänyt myös geocaching.com -sivuston tarjoamaa kätködataa. Ensin tarkastelen kyselytutkimuksen vastauksia, jotka käsittelevät kätkötyypin vaikutusta niiden vetovoimaan. Vastaukset kertovat eri kätkötyyppien suosiosta ja merkityksestä kätkön houkuttelevuudessa. Näillä kysymyksillä koetin selvittää onko jokin kätkötyypeistä sellainen, joka erityisesti houkuttaa kävijöitä. Seuraavaksi tutkin kätköjen vaikutusta matkakohteiden valintaan. Kartoitin, onko kätköpaikalla tai kätkön teknisellä toteutuksella vaikutusta, ja sitä vaikuttavatko muiden kävijöiden kätkölle antamat suosikkipisteet. Lisäksi pyrin selvittämään kuinka paljon useiden kätköjen muodostamat jononaiset sarjat, trailit, houkuttavat yksittäisiin kätköihin verrattuna. Halusin myös tietää, kuinka moni tekee kotimaan matkoja pelkästään kätköjen takia. Lopuksi tutkin kätköjen vaikutusta reittivalintoihin ja käytettäviin kulkuneuvoihin. Suomessa on tällä hetkellä yli 66 000 kätköä (tarkalleen 66340 kätköä 24.2.2020), joten valinnan varaa riittää ja kätköjä löytyy joka puolelta Suomea. Pyrin kuitenkin kyselyssä selvittämään miten paljon kätköt vaikuttavat reitteihin matkoilla. Tutkin valitaanko kätköjen perusteella hitaampia

tai pidempiä reittejä, vai haetaanko niitä kätköjä mitkä sattuvat muutenkin kuljettavan reitin varrelle. Selvitän myös missä määrin haastekätköt vaikuttavat haettaviin kätköihin ja mitä kulkuneuvoja kätköillessä käytetään.

## TULOKSET JA POHDINTA

### Taustatiedot

Vastaajista 211 (64,7 %) oli naisia ja 114 (35 %) miehiä. Yksi osallistujista ei ollut halunnut vastata kysymykseen. Iältään vastaajat olivat 12–77 vuotta, keskiarvon ollessa 53,7 ja mediaanin 47 vuotta. Vastanneista oululaisia oli 56 henkilöä (17,2 %) kun taas muualta kotoisin olevia oli 269 (82,5 %). Yksi henkilö ei ollut halunnut kertoa mistä oli kotoisin. Kyselyyn osallistuneet olivat harrastaneet kätköilyä 1–17 vuotta. Keskiarvo oli 6,1 ja mediaani 5 vuotta. Löydettyjen kätköjen määrä vaihteli alle sadasta aina 70 000:een asti keskiarvon ollessa 5620 ja mediaanin 3500 löytöä. Itse piilotettuja kätköjä vastaajilla oli 0–550, keskiarvon ollessa 27 ja mediaanin 9. Käytyjen megatapahtumien määrä vaihteli välillä 0–40. Keskiarvo oli 4 ja mediaani 3.

Selkeä enemmistö, 217 (89,3 %), muualta kotoisin olevista ja kysymykseen vastanneista 243 henkilöstä oli tullut Ouluun pelkästään *Tar ’n’ Tech* –megatapahtuman takia. Vain kahdeksan vastaajista olisi tullut kyseisenä ajankohtana Ouluun ilman tapahtumaakin. 18 vastaajaa oli tulossa Ouluun joka tapauksessa lähiaikoina, mutta tapahtuma vaikutti tuloajankohtaan.

### *Kätköilyn aloittamisen motiivit*

Mikä sai vastaajat aloittamaan kätköilyn? Kyselyyn vastanneet kertoivat useimmiten syyksi ystävien, sukulaisten tai tuttavien esitelleen harrastusta (taulukko 2). Toiseksi eniten vastaajia motivoi harrastuksen ulkoilmaluonne. He etsivät harrastusta, joka saisi heidät viettämään aikaa ulkona.

Taulukko 2. Kyselytutkimukseen vastanneiden motiivit kätköilyn aloittamiseen.

<b>Geokätköilyn aloittamisen syyt</b>	<b>Vastaajia</b>
Ystävät ja sukulaiset	161
Halu ulkoilla	55
Sattuma	37
Media	32
Uteliaisuus	31
Uudet ja hienot paikat	29
Seikkailu	17
Yhteinen harrastus	16
Teknisyys	11
Aloittamisen helppous	10
Omatahtisuus	7
Uuden harrastuksen tarve	8
Itsensä haastaminen	3
Sosiaaliset kontaktit	2

Sattuma näytteli yllättävän suurta roolia. Useampikin vastaajista kertoi löytäneensä vahingossa kätkön tai törmänneensä aiheeseen esimerkiksi työpaikan tyky-päivillä, kuntoutuksessa tai satunnaisen ihmisen kanssa jutellessa. Osa vastaajista kertoi hankkineensa GPS-paikantimen muuta käyttöä varten ja löytäneensä siitä kätköilyominaisuuden.

Media on auttanut tekemään lajia tunnetuksi ja paljon mainittiin lehdestä luettuja artikkeleja. Myös uteliaisuus on vetänyt useita lajin pariin. Aiheeseen on törmätty jossain ja sitten asiaan on alettu tutustua ja päätetty kokeilla harrastusta, koska se on kuulostanut mielenkiintoiselta, jännittävältä tai hauskalta. Uusiin paikkoihin tutustuminen on myös korkealla motivaattorilistalla. Useassa vastauksessa korostetaan, kuinka harrastuksen kautta ajautuu paikkoihin, joihin ei muuten tulisi mentyä. Hieman vähemmän kätköilyn pariin toivat seikkailunhalu ja halu yhteisestä harrastuksesta kumppanin tai perheen kanssa.

Kätköilyn tekninen puoli on myös houkuttanut osaa harrastajista, kuten myös aloittamisen helppous nykyään. Useampikin oli maininnut kuulleensa aiheesta jo aiemmin, ja ajatellut sen kuulostavan mielenkiintoiselta, mutta aloittaminen oli jäänyt tarvittavien laitteiden puuttuessa. Älypuhelinien yleistymisen myötä aloittamisen kynnyks on kuitenkin

madaltunut liki olemattomiin ja sen ansiosta moni on ottanut ratkaisevan ensiaskeleen kouluttumiselle. Jonkin verran mainittiin myös tarve uudelle harrastukselle esimerkiksi eläkkeelle jäämisen, lisääntyneen vapaa-ajan tai uudelle paikkakunnalle muuton vuoksi. Myös kätköilyn helppo sovittaminen muuhun elämään sen omatahtisuuden vuoksi, itsensä haastaminen ja uusiin ihmisiin tutustuminen saivat kannatusta.

Läheisten merkitys kätköilyn aloittamiseen oli siis selvästi suurin. Saman tuloksen olivat saaneet myös Falcão ja muut (2017) tutkimuksessaan, johon vastasi 613 portugalilaista kätköilijää. 81,9 % vastaajista oli aloittanut kätköilyn ystävien, kollegoiden tai perheen innoittamana. Median osuus kätköilyn aloittamiseen oli Falcãon ja muiden (2017) tutkimuksessa 11,4 % (tai 13,4 % kun mukaan lasketaan myös erityiset alan kanavat), mikä on samansuuntainen tulos kuin tässä tutkimuksessa tullut noin 9,8 %. Myös kätköilyn aloittaminen sattuman kautta oli molempien tutkimusten vastauksissa läsnä (tämä tutkimus 11,3 %, Falcão ym. 1,6 %), mutta tuloksia ei voi suoraan verrata toisiinsa, koska Falcãon ja muiden (2017) tutkimuksessa sillä tarkoitettiin kätkön löytämistä vahingossa, kun taas tässä tutkimuksessa se kattoi enemmän mahdollisuuksia.

#### *Kätköilyn jatkamisen motiivit*

Harrastuksen jatkumisen syy oli 73 vastaajan mukaan sama kuin aloittamiseen johtanut syy (taulukko 3). Muuttuneista tai lisäksi tulleista motivaattoreista kärkisijoilla tuttuja olivat kätköilyn esittelemät uudet paikat, ulkoilu/liikunta/retkeily ja pelin sosiaalinen ulottuvuus, joka ilmeni muun muassa uusina tuttavuuksina – kätköilyn parista on löytynyt jopa puolisoita:

*”Kaveri, jonka kanssa aloitin on muuttunut puoliseksi ja yhdessä reissailaan kätköjen perässä ---”. Nainen, 31.*

*”Kätköilin ensimmäisen vuoden harvakseltaan yksin, mutta ei se ole yhtä hauskaa yksin. Sitten löysin poikaystävän, joka sattui myös harrastamaan kätköilyä ja yhdessä ollaankin innostuttu oikein kunnolla. ---”. Nainen, 24.*

Myös yhdessä perheen/puolison/ystävien kanssa harrastaminen mainittiin usein. Jonkin verran mainittiin myös seikkailullisuus ja pako arjesta. Teknisyys mainittiin enää kerran, joten se on lähinnä johdattanut pelin pariin.

Taulukko 3. Kyselytutkimukseen vastanneiden motiivit kätköilyn jatkamiseen.

<b>Geokätköilyn jatkamisen syyt</b>	<b>Vastaajia</b>
Uudet ja hienot paikat	141
Halu ulkoilla	136
Sosiaaliset kontaktit	97
Sama motiivi kuin aloittamiseen	73
Itsensä haastaminen	69
Hauskuus	52
Matkustelu	38
Tilastot	29
Yhteinen harrastus	27
Uuden oppiminen	17
Heinot kätköt	16
Seikkailu	8
Omat piilotukset	8
Pako arjesta	7
Teknisyys	1

Hauskuus mainittiin usein, mikä ei yllättänyt, koska kyse on vapaaehtoisesta harrastuksesta. Heti kärkisijojen perässä tuli uusia motivaattoreita – itsensä fyysinen ja henkinen haastaminen, tilastot ja uuden oppiminen. Lisäksi joissakin kommentteissa mainittiin lajin monimuotoisuus, yllätyksellisyys ja se kuinka sitä voi harrastaa niin monella eri tavalla. Näin eri ihmiset saavat siitä irti eri asioita, ja toisaalta yksi ja sama ihminenkin voi harrastaa eri päivinä eri tavoilla, sen mukaan miltä tuntuu ja miten pystyy esimerkiksi aikataulujen takia. Harrastus tarjoaa myös uusia kokemuksia ja elämyksiä, sekä lisää varsinkin kotimaan matkailua. Jonkin verran mainittiin myös omien kätköjen tekeminen ja niiden kautta hienojen juttujen jakaminen muiden harrastajien iloksi. Useampi mainitsikin motivaattoriksi hienojen ja erilaisten kätköjen löytämisen. Moni painotti myös pitävänsä erityisesti luontokohteisiin houkuttelevista kätköistä, kun taas kaupunkikätköt eivät niinkään kiinnostaneet.

Uudet ja hienot paikat, halu ulkoilla ja sosiaaliset kontaktit olivat siis tämän tutkimuksen mukaan kätköilijöiden tärkeimpiä motivaatiotekijöitä. Samankaltaisia tuloksia on saatu

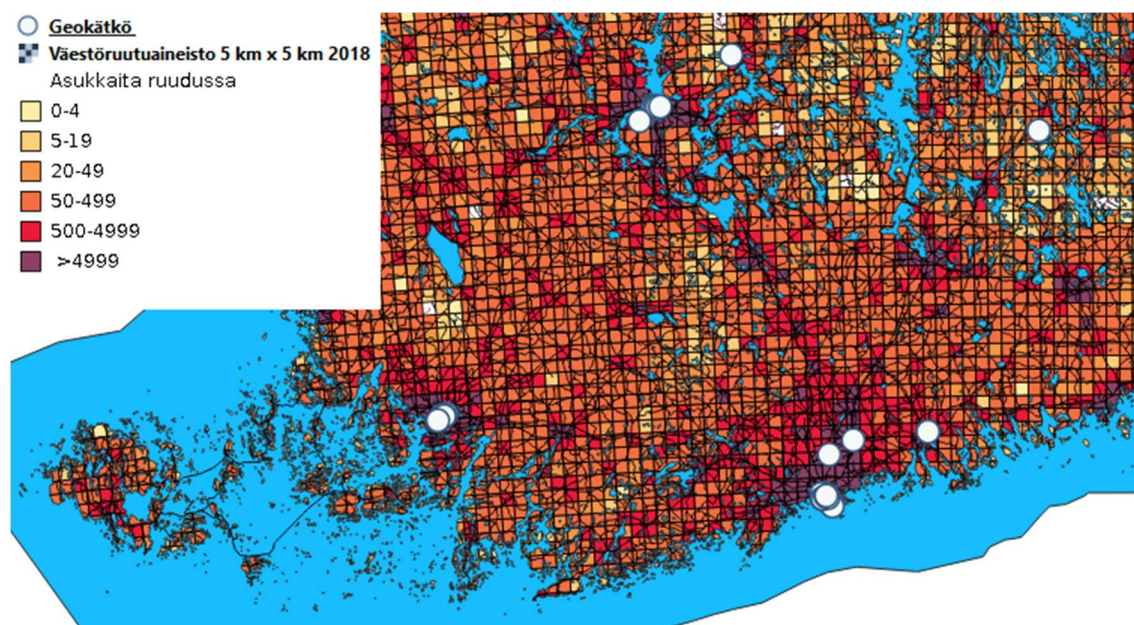


myös aiemmissa tutkimuksissa, hieman erilaisin painotuksin, mikä osaltaan johtuu myös niissä valmiiksi annetuista vastausvaihtoehdoista. Falcãon ja muiden (2017) tutkimuksessa tärkeimmiksi motivaatiotekijöiksi nousivat luontokokemukset, metsämaisemista nauttiminen, lähellä luontoa oleminen ja arkielämän vaatimuksista eroon pääseminen. Lorencován ja muiden (2017) kyselytutkimuksessa 100 tšekkiläisen vastaajan yleisimmät motivaatiotekijät olivat mielenkiintoisiin paikkoihin tutustuminen (78 % vastaajista) ja vaihtoehtoisen tekemisen saaminen mielenkiintoisissa paikoissa käytäessä (58 %). Lähes 34 %:a motivoi ajan viettäminen ystävien kanssa ja 30 %:a halu ratkaista monimutkaisia tehtäviä ja viettää samalla aikaa luonnossa. 21 % kätköili myös saavutusten vuoksi.

### Kätköjen sijainnin vaikutus niiden vetovoimaan

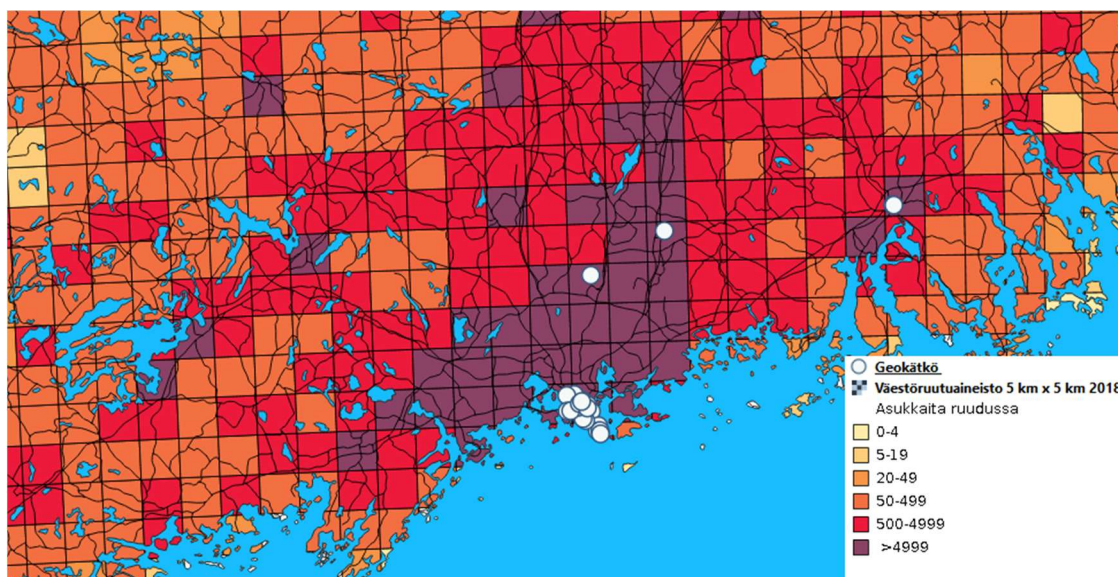
#### *Eniten löydettyt kätköt Suomessa*

Suomen löydettyimmät 65 kätköä, joista kullekin on kertynyt yli 3000 löytöloggausta, sijaitsevat lähes poikkeuksetta tiheään asutuksen seuduilla – pääkaupunkiseudulla, Turussa ja Tampereella (kuva 7). Kuvan ulkopuolelle jäi ainoastaan kaksi kätköä – Kuopiossa ja Rovaniemellä.



Kuva 7. 63 kätköä Suomen 65:stä löydettyimmästä kätköstä suhteessa väestöön.

Suomen 40 löydettyintä kätköä sijaitsee Uudellamaalla, joista 38 Helsingin seudulla ja 2 Porvoossa (kuva 8). Tämän tarkastelun perusteella myös Suomessa löydettyimmät kätköt sijaitsevat siellä, missä on muutenkin paljon ihmisiä.



Kuva 8. 40 kätköä Suomen 65:stä löydettyimmästä kätköstä suhteessa väestöön.

Poikkeustapaukset 65 löydettyimmän joukossa, ABC Oritupa ja ABC Kuortti -kätköt, selittyvät sillä että ne sijaitsevat suosituilla taukopaikoilla. ABC Oritupa sijaitsee Orivedellä 9-tien varrella ja ABC Kuortti Pertunmaalla 5-tien varrella. Myöskään Rest Stop Santa Claus Village ei sijaitse tiheän asutuksen alueella, mutta sen sijaan suosituissa matkailukohteissa.

Väestön määrän 10 kilometrin säteellä löydettyimpien kätköjen ympärillä laskin väestöruutuaineiston avulla. Yhtä poikkeusta lukuun ottamatta 20 löydettyimmän kätkön ympärillä asuu yli 200 000 ihmistä (taulukko 4). Poikkeuskätkö Porvoo Diet sijaitsee kuitenkin keskeisellä paikalla Porvoon tuomiokirkolla. Tämän kätkön tapauksessa löytömäärää selittänee se, että Porvoo on suosittu matkakohde, jossa vierailee vuosittain lähes miljoona matkailijaa (Virtanen 2020).

Taulukko 4. Väestömäärä 10 kilometrin säteellä 20 löydettyimmän kätkön ympärillä.

Kätkökoodi ja kätkön nimi	Kätkön tyyppi	Järjestysnumero Suomen löydettyimpien listalla	Asukasmäärä 10km säteellä kätköstä	Löytölokien määrä	Asukkaita 10km säteellä / löytöloki
GC238FX Market Square / Kauppatori	Perinteinen	1	500085	10813	46
GC9898 NMS14 Uspenski Helsinki	Perinteinen	2	500933	9334	54
GC2K3K9 Helsinki City Museum	Perinteinen	3	499027	8764	57
GC54MPV Have A Look Around	Perinteinen	4	490165	7292	67
GCK6K1 Puck	Perinteinen	5	510392	6339	81
GC1NVKW Ruttupuisto	Perinteinen	6	493271	5970	83
GCGH0M Turun Tuomiokirkko	Perinteinen	7	227447	5470	42
GC14N2V Suomenlinna	Perinteinen	8	342303	5210	66
GC16T5T Halkolaituri Helsinki	Perinteinen	9	503810	5197	97
GC788E Uni Garden	Perinteinen	10	543196	5186	105
GC2CFVF Suokin kirkko	Perinteinen	11	375729	5084	74
GC16MQT Down Under - Manan majoilla	Perinteinen	12	541694	4979	109
GC4Z6VT From Russia with love - ACC	Perinteinen	13	502420	4943	102
GC1E90C Pyynikin näkötorni	Perinteinen	14	220084	4940	45
GC14WT6 Matkustaja tuonpuoleisesta	Perinteinen	15	535462	4922	109
GC1JAWP Sibelius Monument	Perinteinen	16	574578	4903	117
GC154XQ Porvoo Diet	Perinteinen	17	43002	4727	9
GC3A2J2 The Finnish Museum of Natural History	Perinteinen	18	535239	4664	115
GCJTHQ Vesikko Suomenlinna	Perinteinen	19	350658	4643	76
GCKP3T Hella	Perinteinen	20	422366	4629	91

Löydettyimpien kätköjen lista ei kerro suoraan kätköjen laadusta tai vetovoimasta mitään. Sen sijaan se kertoo, missä Suomessa kätköillään eniten. Ne ovat paikkoja, missä liikkuu muutenkin paljon ihmisiä. Kärkisijoilla olevat nimet kertovat paljon: Helsingin kauppatori, Uspenskin katedraali, Helsingin kaupunginmuseum, Turun tuomiokirkko, Suomenlinna ja Pyynikin näkötorni (Top logged caches 2019).

Seuraavassa taulukossa (taulukko 5) tarkastelen pienimpiä väestömääriä 10 kilometrin säteellä samojen 65 löydettyimmän kätkön osalta. Kuten taulukosta on nähtävissä, väestömäärältään vain muutama erottuu. Kaksi ensimmäistä ovat listalla, koska ne sijaitsevat suosituilla taukopaikoilla vilkkaiden teiden varsilla. Kaksi seuraavaa sijaitsevat Porvoon keskusta-alueella. Joulupukin pajakylässä sijaitsevan Rest Stop Santa Claus Villagen ja Kuopion tuomiokirkon jälkeen väestön määrä 10 kilometrin säteellä kätköistä nousee-kin jo yli 160 000:een. Tulos vahvistaa oletusta, jonka mukaan suosituimmat kätköt sijaitsevat siellä, missä liikkuu muutenkin paljon ihmisiä. Huomionarvoinen asia on myös se, että kaikki 65 löydettyintä kätköä ovat tyypiltään perinteisiä, eli niissä annetut koordinaatit johdattavat suoraan kätköille.

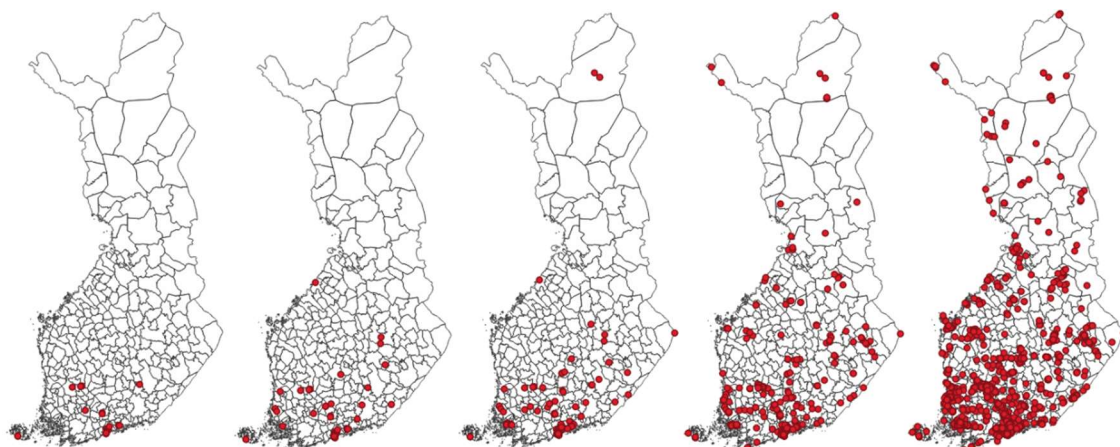


Taulukko 5. Pienimmät väestömäärät 10 kilometrin säteellä Suomen 65 löydettyimmän kätkön osalta.

Kätkökoodi ja kätkön nimi	Kätkön tyyppi	Järjestysnumero Suomen löydettyimpien listalla	Asukasmäärä 10km säteellä kätköstä	Löytölokien määrä	Asukkaita 10km säteellä / löytöloki
GCZPWE ABC Kuortti!	Perinteinen	44	1303	3500	0
GC2CRF0 Rest Stop ABC Oritupa	Perinteinen	38	7552	3599	2
GC2ERZM Tie kirkolle	Perinteinen	22	42963	4564	9
GC154XQ Porvoo Diet	Perinteinen	17	43002	4727	9
GCK2BQ Rest Stop Santa Claus Village	Perinteinen	23	49311	4549	11
GCMCECQ Kuopion Tuomiokirkko - the Cathedral of Kuopio	Perinteinen	37	91828	3657	25
GC72 Sun Gear	Perinteinen	43	168583	3516	48
GCMHY6 Rest Stop Pirkkala ABC - Soppi	Perinteinen	53	169362	3287	52
GCYK4R Welcome to Turku VI - Satama	Perinteinen	25	213100	4388	49
GC5DCC M/S Isabella	Perinteinen	21	214815	4626	46
GC1E90C Pyynikin näkötorni	Perinteinen	14	220084	4940	45
GC1J7TJ Barkeripuisto	Perinteinen	36	222054	3669	61
GC2A6A4 Koulu lähellä Puolalanmäkeä	Perinteinen	42	224239	3516	64
GC1F5VN Puolalanmäki	Perinteinen	50	225279	3345	67
GC11RXA Apteekkimuseo	Perinteinen	65	226671	3031	75
GCV8WB Pyynikki	Perinteinen	41	226820	3562	64
GCZE7G Joulurauha	Perinteinen	35	227405	3686	62
GCGH0M Turun Tuomiokirkko	Perinteinen	7	227447	5470	42
GCZ1AH 0 km: Turku	Perinteinen	48	227581	3360	68

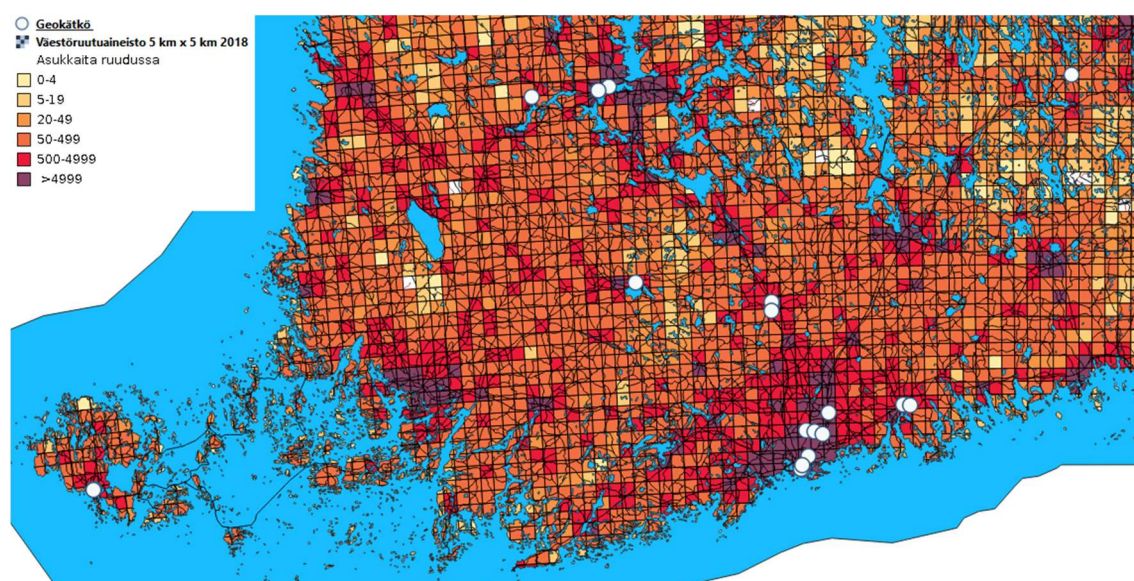
### Eniten suosikkipisteitä saaneet kätköt Suomessa

Kuvassa 9 on eniten suosikkipisteitä saaneiden kätköjen sijainti Suomessa. Vähintään 500 suosikkipistettä saaneita kätköjä on vain 20 ja ne kaikki sijaitsevat eteläisessä Suomessa. Vähintään 400 suosikkipisteitä keränneitäkin on vain 48 ja niistä pohjoisin on Kalajoella. Pistemäärien pienentyessä kätköjen sijainnit alkavat kattaa muutakin maata, ja vähintään 100 suosikkipistettä saaneita kätköjä on jo ympäri maata.



Kuva 9. 500, 400, 300, 200 ja 100 suosikkipistettä saanutta kätköä Suomessa.

Eniten suosikkipisteitä saaneet kätköt sijoittuvat nekin löydetyimpien tapaan eteläiseen Suomeen (kuva 10). Suosikkipistelista kertoo jo hieman enemmän itse kätköstä, mutta suosikkipisteiden määrässä näkyy kuitenkin edelleen se, kuinka paljon alueella liikkuu ihmisiä. Tietty osuus kävijöistä antaa suosikkipisteen, joten korkeampi kävijämäärä johtaa myös korkeampaan suosikkipistemäärään. Kätkö voi myös saada paljon suosikkipisteitä, mikäli se esittelee jonkin hienon paikan tai kohteen, jolloin suosikkipiste annetaan kohteelle. Lisäksi suosikkipiste annetaan ehkä herkemmin, jos kätköllä on jo entuudestaan paljon suosikkipisteitä.



Kuva 10. Vähintään 500 suosikkipistettä saaneet kätköt Suomessa suhteessa väestöön.

Eniten suosikkipisteitä saaneiden kätköjen listalla ensimmäisenä on Helsingin kaupunginmuseum, joka on toki hieno kätkö, mutta tuskin monikaan silti sanoisi sitä Suomen hienoimmaksi. Samoin listalla toisena oleva keravalainen Sun Gear lienee saanut pisteensä lähinnä siitä syystä, että se on Suomen ensimmäinen geokätkö. Toteutuksena se on varsin perinteinen aikansa edustaja, jollainen tuskin on monenkaan kätköilijän suosikki. Paikkakunnissa selkeä ykkönen on tälläkin kertaa Helsinki, mutta top 30:een mahtuu myös edellä mainittu Kerava, Sastamala, Nokia, Vantaa, Porvoo, Riihimäki, Nokia, Hirvensalmi, Tammela ja Lapinjärvi. Edelleen pysytään siis varsin eteläisessä Suomessa Etelä-Savon Hirvensalmen ollessa edellä mainituista pohjoisin paikkakunta.

Suosikkipiste on aina subjektiivinen näkemys, joka saatetaan antaa moninaisista syistä: esimerkiksi hienon kätkön takia, upean paikan takia, mukavan löytökokemuksen vuoksi tai siitä syystä että kätkön on tehnyt hyvä ystävä. Suosikkipiste voidaan antaa niin hie-  
man tavallisesta poikkeavalle ja siksi mukavalle, kuin erityisen hienolle ja uniikillekin kät-  
kölle. Annettu piste on kuitenkin molemmissa tapauksissa samanarvoinen, +1, joten täs-  
säkin korostuu kätkön sijainti. Vaikka esimerkiksi Hyrynsalmella olisi kuinka ainutlaatu-  
nen kätkö hyvänsä, se ei pärjää koskaan pistemäärässä Helsingin keskustassa olevalle  
hieman tavallista hienommalle toteutukselle. Suosikkipisteitä kannattaakin tarkastella  
lähinnä samalla alueella olevien kätköjen kesken, jolloin ne toimivat suuntaa antavina  
suosituksina.

Toki myös se millainen on hyvä kätkö, on jokaisen harrastajan oma näkemys. Joku pitää  
kätköstä, joka johdattaa hänet hienoon paikkaan, kun taas toiselle itse kätkön hieno to-  
teutus on tärkeintä. Yksi pitää fyysisistä haasteista, kun taas toinen nauttii pulmatehtä-  
vistä. Jokainen myös suhteuttaa kätkölöydön aiemmin löytämiinsä kätköihin, oli niitä  
sitten 10 tai 10 000. Uuden harrastajan ensimmäistä kertaa näkemä hieno toteutus voi  
olla kokeneemmalle tuttu jo lukuisista kätköistä. Lisäksi on syytä muistaa että suosikki-  
pisteitä voivat antaa ainoastaan jäsenyydestään maksavat premium-jäsenet, joista  
kaikki eivät toisaalta oikeuttaan käytä.

Eniten suosikkipisteitä saaneiden kätköjen listalla ympäröivän väestön määrissä on  
enemmän hajontaa kuin löydetyimpien kätköjen kohdalla. Top20-listalla väestön määrä  
10 kilometrin säteellä vaihtelee välillä 927–520600 (taulukko 6). On myös selvästi näh-  
tävillä, että tällä listalla itse kätköt ovat merkittävämmässä osassa kuin niiden sijainti.  
Listalla korkealla on esimerkiksi Haksulandia-kätkö, joka ei ole tiheän asutuksen tai vilk-  
kaan liikennöinnin alueilla. Sen sijaan se on Suomen kätköily sivuston, geocache.fi:n yllä-  
pitäjän tekemä, varsin poikkeuksellinen kätkö. En kuitenkaan kerro toteutuksesta enem-  
pää, sillä kätköily etiketin mukaan kätkötoteutuksia ei pitäisi paljastaa niitä löytämättö-  
mille. Top20-listalle mahtuu myös kaksi kätköä, joiden tyyppi on muu kuin perinteinen.

Taulukko 6. 20 eniten suosikkipisteitä saanutta kätköä Suomessa ja väestömäärä 10 kilometrin säteellä.

Kätkökoodi ja kätkön nimi	Kätkön tyyppi	Sijoitus eniten suosikkipisteitä saaneiden listalla	Asukasmäärä 10km säteellä kätköstä	Suosikkipisteiden määrä
GC2K3K9 Helsinki City Museum	Perinteinen	1	499027	2281
GC72 Sun Gear	Perinteinen	2	168583	1221
GC16QCH Haksulandia	Perinteinen	3	4056	930
GC28HN3 TB-/ GC-Keskus	Perinteinen	4	125642	869
GC3NVWE Honkanummen Hautausmaa	Perinteinen	5	359141	856
GC39TR8 Rahalla saa - Money talks	Perinteinen	6	407450	841
GC6P3BW PGT 1980 - Runeberg 1987	Perinteinen	7	43113	724
GC2J6KB Suomen korkein lippusalko	Perinteinen	8	31928	723
GC252VV Gummitendas	Perinteinen	9	75654	651
GC2BANF Säynäslahti #1	Perinteinen	10	691885	648
GC2CEMN Yrttipuisto	Perinteinen	11	374037	643
GC2AD2N St Görans kyrka	Perinteinen	12	16861	593
GC60P17 Kahville!	Perinteinen	13	35832	591
GC6P3AY PGT 1930 - Porvoon keskusenttä	Perinteinen	14	43118	566
GC5K1J8 Helsinki Geopoly – BONUS	Mysteeri	15	502492	564
GC5AMCH Siikapaaden kyläkauppa	Perinteinen	16	42739	553
GC58X8G Hirvensalmen TB/GC hotelli	Perinteinen	17	927	547
GC30JFW Mustiala	Perinteinen	18	16149	529
GC5Z146 Tusenskönan	Perinteinen	19	16971	508
GC292CG Walking on Fossils	Earth	20	520600	502

Vähintään 400 suosikkipistettä saaneista 48 kätköstä peräti 22 sijaitsee paikassa, jonka ympäristössä asuu alle 50 000 ihmistä (taulukko 7). Tämä on toisaalta varsin järkeenkäypää, sillä listan kätöt ovat toteutukseltaan normaalikätköjä hienompia, ja sellaisia on vaikeampi sijoittaa vilkkaille paikoille. Koska kätköön on myös panostettu enemmän aikaa, rahaa tai molempia, sijoitetaan ne yleensä sellaisiin paikkoihin, jossa ne eivät joudu niin todennäköisesti ilkeiden uhreiksi.



Taulukko 7. Pienimmät väestömäärät 10 kilometrin säteellä Suomen 48 eniten suosikkipisteitä saaneen kätkön osalta.

Kätkökoodi ja kätkön nimi	Kätkön tyyppi	Sijoitus eniten suosikkipisteitä saaneiden listalla	Asukasmäärä 10km säteellä kätköstä	Suosikkipisteiden määrä
GC58X8G Hirvensalmen TB/GC hotelli	Perinteinen	17	927	547
GC4JNPF Seo Jaala	Perinteinen	26	1513	459
GC4XYKZ Pukaron Pitstoppi	Perinteinen	22	2307	488
GC5CMFP Poika saunoo	Perinteinen	39	2693	429
GC559CM Kerpekkarin Kujanjuoksu 2 –	Perinteinen	42	2712	421
GC3WPK9 Humalajoen Huvila	Perinteinen	48	2941	402
GC16QCH Haksulandia	Perinteinen	3	4056	930
GC6B6MV The Rolling Stones	Perinteinen	28	4301	458
GC67HTT We Wish You a Merry Christmas!	Mysteeri	45	7222	406
GC4VM5T LAITILAN LIMUTEHDAS	Perinteinen	47	8789	403
GC46M90 Himos Huipulla tuulee.	Perinteinen	41	12814	424
GC30JFW Mustiala	Perinteinen	18	16149	529
GC2AD2N St Görans kyrka	Perinteinen	12	16861	593
GC5Z146 Tusenskönan	Perinteinen	19	16971	508
GC2J6KB Suomen korkein lippusalko	Perinteinen	8	31928	723
GC60P17 Kahville!	Perinteinen	13	35832	591
GC68V1K Siikapaaden VPK	Perinteinen	24	42550	465
GC5AMCH Siikapaaden kyläkauppa	Perinteinen	16	42739	553
GC6P3B9 PGT 2020 - Tulevaisuus Bonus	Mysteeri	23	43022	478
GC6P3BW PGT 1980 - Runeberg 1987	Perinteinen	7	43113	724
GC6P3AY PGT 1930 - Porvoon keskuskenttä	Perinteinen	14	43118	566
GC45XAR Naantalın Hovi In Memoriam	Perinteinen	31	43310	453

## Kätkön ominaisuuksien vaikutus niiden vetovoimaan

Tässä osiossa pyrin vastaamaan toiseen tutkimuskysymykseeni; Minkälaiset kätköt houkuttavat matkailijoita ja miten ne vaikuttavat matkakohteisiin ja käytettyihin reitteihin?

### Kätkötyypin vaikutus

Kuten edellisen osion eniten suosikkipisteitä saaneiden listallakin, perinteinen ja mysteeri olivat pidetyimpiä kätkötyyppejä kysymykseen vastanneiden 293 henkilön mielestä. Multikätkö, letterbox-hybrid (jossain lähteissä myös geolodju mutta en ole kuullut yleisesti käytettävän), wherigo-kätkö, earth-kätkö (jossain lähteissä myös geokohde) ja virtuaalikätkö saivat myös tasaisesti kannatusta, kun taas tapahtumakätököt, lab- ja webcam-kätököt saivat vain vähän kannatusta (kuva 11).



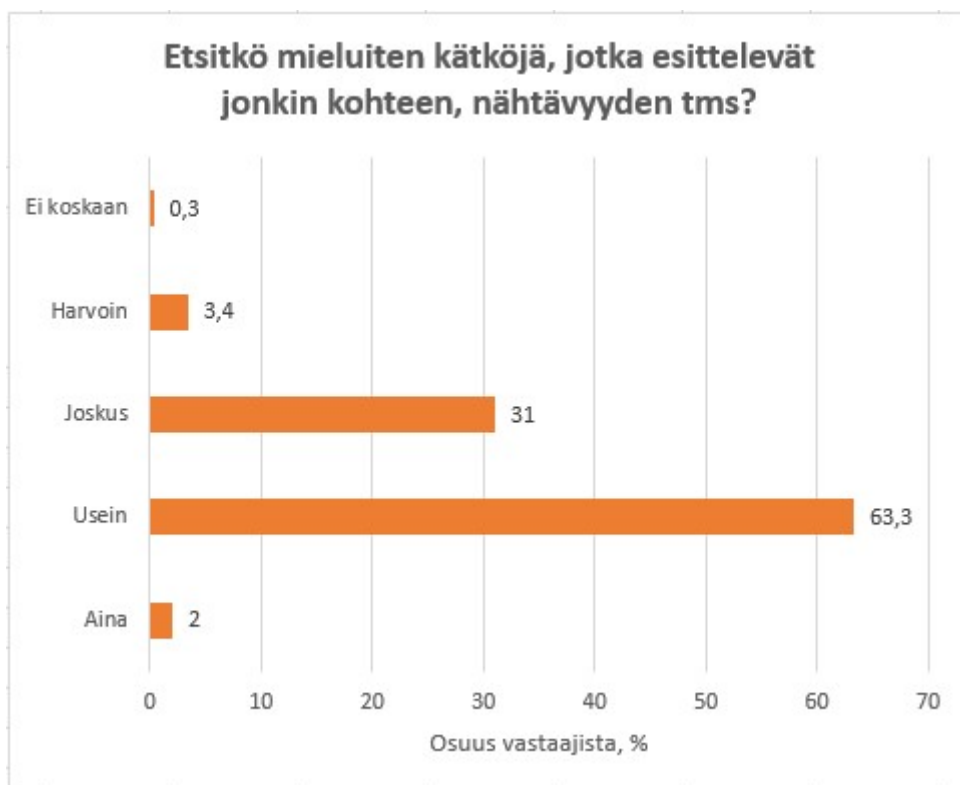


Kuva 11. Kyselytutkimukseen osallistuneiden suosikkikätkötyypit.

Vastaajista selvä enemmistö, 82,3 % eli 242 henkilöä, eivät kertomansa mukaan etsi ensisijaisesti tiettyä kätkötyyppiä. Vain 17,7 % vastaajista (52 henkilöä) etsii ensisijaisesti tiettyä kätkötyyppiä. Täten kätkötyypillä ei oletettavasti ole kovin suurta merkitystä kätkön houkuttelevuudessa. Voi toki olettaa, että suosikkikätkötyypit eli perinteiset kätköt ja mysteerikätköt houkuttelevat parhaiten kävijöitä. Kysymyksenasettelu oli kuitenkin hieman vaillinainen; harva kätköilijä nimittäin etsii vain tiettyntyyppisiä kätköjä, varsinkin harvinaisempia kätkötyyppejä. Pelkkien perinteisten kätköjen etsijöitä voi olla paljonkin, varsinkin aloittelevien kätköilijöiden keskuudessa. Kuitenkin monet kätköilijät etsivät satunnaisesti juuri tiettyä kätkötyyppiä, esimerkiksi halutessaan saada jonkun haastekätkön vaatimukset täytettyä. Haasteen aiheena voi olla esimerkiksi löytää tietty määrä wherigo-kätköjä.

#### *Kätköjen vaikutus matkakohteiden valintaan*

Suurin osa vastaajista arvostaa edelleen kätköilyn alkuperäistä ajatusta eli etsii mieluiten kätköjä, jotka esittelevät jonkin kohteen, nähtävyyden tai muun vastaavan (kuva 12). Vain yksi vastaajista ei koskaan tee niin. Peräti 186 vastaajista tekee niin usein, 91 henkilöä joskus, 10 henkilöä harvoin ja kuusi henkilöä aina. Kohteen tai nähtävyyden esittely on siis selkeä vetovoimatekijä kätköjen houkuttelevuutta arvioitaessa.



*Kuva 12. Kätköpaikan merkitys kyselytutkimukseen vastanneille.*

Muiden kätköilijöiden antamilla suosikkipisteillä on selvä vaikutus kyselytutkimuksen vastaajien kätkövalintoihin (kuva 13). Vain 8,5 % sanoi, ettei muiden kätköilijöiden antamilla suosikkipisteillä ole koskaan vaikutusta siihen mitä kätköjä he hakevat. Suosikkipisteillä on siis merkitystä 91,5 % vastaajista kätkövalintoihin. Vastaajista 45,6 % sanoi suosikkipisteiden vaikuttavan joskus heidän kätkövalintoihinsa, 28,2 % kertoi näin tapahtuvan usein, 16,7 % harvoin ja 1,0 % aina.



Kuva 13. Suosikkipisteiden merkitys kyselytutkimukseen osallistuneille.

Vastaajista suurempi osa (20,1 % eli 59 vastaajaa) hakee kätköillensä ensisijaisesti laatua kuin määrää (5,8 % eli 17 vastaajaa). Suurempi osuus hakee siis enemmän määrällisesti vähemmän mutta laadukkaita kätköjä, kuin suuremman määrän huonompilaatuisia kätkötotteutuksia. Puolet vastaajista (49,3 % eli 145 vastaajaa) hakee kuitenkin yhtä lailla sekä laatua että määrää, kun taas 24,8 % ei tietoisesti hae kumpaakaan. Kätkön laadukkuus lisää siis jossain määrin sen houkuttelevuutta, mutta ei olennaisesti, koska vain viidesosa vastaajista hakee ensisijaisesti laatua. Ensisijaisesti laatua etsivien vastauksissa muiden kätköilijöiden antamien suosikkipisteiden vaikutus odotetusti kasvoi. 34 vastaajaa 59:stä (57,6 %) sanoi sen vaikuttavan usein ja 19 (32,2 %) joskus. Yksikään ei vastannut, että suosikkipisteet eivät koskaan vaikuta siihen mitä kätköjä he hakevat.

### Trailit

Kuten etukäteen odotinkin, jakavat trailit – eli useiden (jopa satojen) kätköjen sarjat – vahvasti mielipiteitä. Traileista vastasi pitävänsä 232 henkilöä (78,9 %) kun taas 62 (21,1 %) ei pitänyt niistä. Kysymys jäi epähuomiossa tai alitajuisesti äärimmäisen pelkistettyyn ”pidätkö traileista?": kyllä/ei -muotoon ja moni olikin hyödyntänyt kyselyn viimeisenä

ollutta vapaan sanaan kenttää painottaakseen, että pitää omin voimin, eli kävellen/pyöräillen/lumikenkäillen/hiihtäen kuljettavista reiteistä, varsinkin jos reitti esittelee jotain hienoa luontokohdetta.

*”Ympyrälenkit metsässä ovat aina kivoja, matkasta riippumatta - kun taas sadan tai useamman purkin autotrailit ovat täysin turhia ja niistä olisi syytä päästä eroon.”* Mies, 44.

Traileja on siis hyvin erilaisia. Jotkin niistä seurailevat autotietä, jolloin ne toki voi kiertää muullakin kulkuneuvolla, mutta erityisiä maisema-arvoja tai muita elämyksiä ne harvoin tarjoavat. Toiset taas seurailevat polkuja, joiden varrella on oikeasti hienoja maisemia. Esimerkkinä Pieni Karhunkierros Kuusamossa, joka on osa Suomen suosituinta retkeilyreittiä (Kuusamon Karhunkierros... 2020). Trailien voi kuitenkin nähdä olevan lähtökohteisesti sitä varten, että harrastaja saa mahdollisimman vähällä vaivalla paranneltua tilastojaan, eli kasvatettua nopeasti niin kokonaislöytömääräänsä, kuin esimerkiksi päiväkohtaista löytömäärääkin. On myös haastekätköjä, joiden löytyneeksi kirjaaminen edellyttää tietyn määrän löytöjä määrätyssä ajassa.

Vastakkaisia kommentteja sen sijaan ei ollut, eli kukaan ei painottanut pitävänsä nimenomaan autolla kierrettävistä traileista. Voisi sanoa että kukaan ei erityisesti pidä niistä, mutta yllättävän paljon niitä kuitenkin kierretään. Kaikilla tuntuu myös olevan vahva mielipide puolesta tai vastaan, suhtautuminen traileihin on harvoin neutraalia.

Kätköilyn joustavuus mielialan mukaan kävi myös ilmi erään vastaajan jättämästä kommentista:

*”--- joskus tykkään traileista joskus en.”* Nainen, 44.

Jälleen painottuu siis samankin henkilön eri mielenkiinnon kohteet eri päivinä eli ’joskus’-vaihtoehtokin kysymyksessä olisi voinut olla paikoillaan. Toisaalta nyt moni vastaajista hyödynsi vapaan sanan kenttää kertoakseen todellisen mielipiteensä asiasta.

Selkeitä lukuja saadakseni valitsin muutaman trailin eri puolilta Suomea ja vertasin kävijämääriä samalla seudulla oleviin, samantyyppisiin kätköihin. Esimerkeiksi valikoituivat EPT Espoo power trail, 50 peruskätköä (julkaistu 8/2014); Metsoreitti Jyväskylästä Lau-

kaaseen 84 (alun perin 104) peruskätköä (4/2013); Levin kierros, 63 peruskätköä (9/2016), sekä Lapualla sijaitsevat harvinaisempien kätkötyyppien sarjat Valtiatar, 100 letterbox-hybridiä (5/2017); Ritarit, 100 wherigo-kätköä (5/2018); ja Propeller trail, 40 multikätköä (11/2016).

Espoon 12 kilometrin mittaisessa sarjassa eniten kävijöitä on sarjan ensimmäisellä kätköllä, 1755 kpl ja vähiten numerolla 30, 1247 kpl. Sarjan ensimmäinen kätkö tosin sijaitsee kaupungin puistossa, mikä todennäköisesti selittää hieman korkeampaa kävijämäärää. Vertailukätkönä aivan trailin vieressä sijaitseva Kir-2 (julkaistu 8/2002), joka tosin on hieman vaativampi maastoarvoltaan; ja samalla ulkoilualueella eri polun varrella sijaitseva Scrap car (julkaistu 7/2012). Kir-2 on kerännyt varsin pitkän ikänsä aikana 981 käyntiä ja Scrap car 262. Sarjan korkeampia löytömääriä voivat selittää joko halu kerätä helposti enemmän löytöjä, tai ulkoilla sarjan opastamana luonnossa, jolloin itse kätköt eivät niinkään ole pääasia, vaan niiden esittelemä reitti. Reitin voi kulkea jalan tai pyörällä.

Metsoreitillä eniten löytöjä on Laukaan päässä sijaitsevalla sarjan viimeisellä kätköllä Metsoreitti - Harakka, 1143. Vähiten löytöjä on puolivälin paikkeilla olevalla Metsoreitti - Naakka -kätköllä, 493. Harakan selvästi korkeampaa löytömäärää selittää osaltaan vieressä oleva Peurungan kylpylähotelli. Vastaavasti Jyväskylän päässä sijaitsevaa Metsoreitti - Metso -kätköä on löydetty 823 kertaa. Naakan selkeästi pienempää lukua selittää hieman korkeamman maastoarvon lisäksi janamaisen reitin pituus: 22 kilometriä ulkoilureittiä pitkin on jo varsin voimia vaativa ponnistus, jonka lisäksi perille päästyään on todennäköisesti etsittävä keino päästä takaisin kulkuneuvolle. Useimmat saapuvat alkupisteelle omalla autolla, kun taas itse reitti on edettävä lihasvoimin – jalan, pyörällä tai talvella suksilla.

Levin kierroksen (ks. kuva 4 *Geokätköt matkailussa* – osiossa) kätköillä löytömäärät eivät sen sijaan ole muita alueen perinteisen tyyppisiä kätköjä suuremmat. Sarjan ensimmäistä ja viimeistä kätköä on odotetusti löydetty selvästi enemmän kuin puolivälin kätköjä. Traili alkaa ja päättyy Sirkan kylän hiihtokeskukseen tehden lenkin tunturin yli. Trai-

lin ensimmäistä kätköä on löydetty 1181, viimeistä 1137 ja 38. kätköä 439 kertaa. Esi-  
merkkinä muita alueen kätköjä ja niiden löytömääriä: Windy Peak (Kittilä) (7/2002),  
1405 kpl; Levi (9/2004), 1165 kpl; Levin portti (2/2015), 816 kpl; Könkhäle ja Tepasthon  
(7/2016), 543 kpl ja Talvikävelyllä (3/2013), 387 kpl. Kaksi ensin mainittua sijaitsevat tun-  
turin huipulla, kaksi seuraavaa aivan parkkipaikan vieressä ja viimeinen kauempana met-  
sässä tunturin alarinteellä.

Levin tapauksessa vaikuttaa siltä, että löytömääriin vaikuttaa lähinnä kätkön maasto-  
arvo ja julkaisuajankohta. Vanhimpia kätköjä on haettu eniten, sillä ne ovat olleet ole-  
massa vuosikausia ennen trailia, ja kätköilevät matkailijat haluavat yleensä löytää aina-  
kin jonkin kätkön matkakohteestaan. Ensimmäisten julkaisujen aikaa valinnanvaraa ei  
ole juurikaan ollut. Hiihtokeskuksen kätköjä on haettu tunturialueen kätköjä enemmän  
siitä syystä, että niiden lähellä liikkuu muutenkin paljon ihmisiä ja ne ovat maastoarvol-  
taan huomattavasti helpompia saavuttaa kuin rinteessä olevat.

Seuraavaksi tarkastelen Lapualla sijaitsevia harvinaisempien kätkötyyppien sarjoja. Val-  
tiatar - niminen letterbox-hybridien sarja (100 kpl metsäautotien varrella) on houkutellut  
selvästi enemmän kävijöitä, kuin lähistöllä sijaitsevat yksittäiset samantyyppiset kät-  
köt. Sarjan ensimmäisen kätkön löytömäärä on 621 ja viimeisen 548. Vähiten löytöjä on  
kerännyt numero 90, 530 kpl. Verrokkina Lapuan keskustan tuntumassa sijaitsevaa Yri-  
tystä Honkimetsässä (11/2014) -kätköä on haettu 363 kertaa ja Seinäjoella olevaan The  
lodju im possible – kätköä (4/2016) 142 kertaa. Määrät ovat siis selvästi pienemmät,  
vaikka verrokkit on julkaistu aiemmin. Syy on tässä tapauksessa selvä. Harvinaista kätkö-  
tyyppiä on mahdollista kerätä muutamassa tunnissa autolla enemmän kuin niitä vielä  
kaksi vuotta ennen sarjan julkaisua oli Suomessa yhteensä, ja noin kuudesosa Suomen  
tämänhetkisistä.

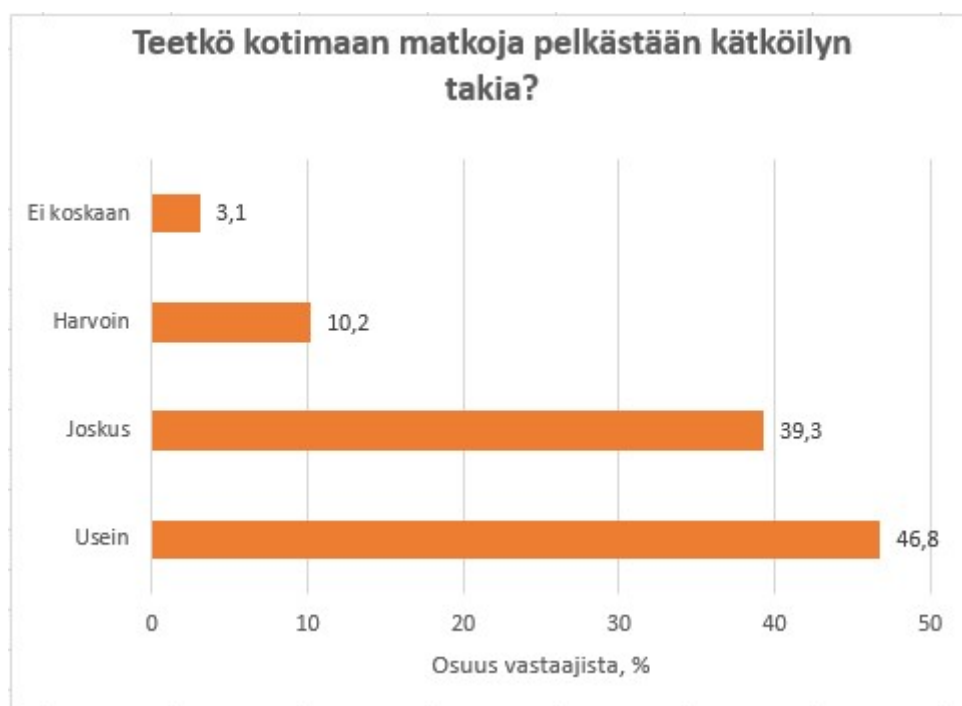
Sama tilanne on Ritarit –wherigo-kätkösarjassa. Siinäkin on helposti tarjolla harvinaista  
kätkötyyppiä, 100 kätköä saman kasetin opastamana. Yleensä tämän tyypin kätköissä  
on jokaisessa oma kasettinsa, joka kuljettaa määrättyä reittiä tai tiettyjen tehtävien  
kautta kätkölle. Ritarit -sarjan ensimmäistä kätköä on haettu 495 ja viimeistä 461 kertaa.

Myös tämä sarja on haettavissa autolla tietä pitkin. Verrokkeina Seinäjoella oleva Törnävä kuvina (3/2013), 237kpl ja G = Geologinen Luontopolku - JP Alphabet (10/2014), 143kpl. Lopuksi tarkastelin vielä Lapuan Propeller trail – multikätkösarjaa. Sen ensimmäistä kätköä on löydetty 611 ja viimeistä 585 kertaa. Verrokkina läheinen Pieni pala Myllykylää (11/2013) 170 löydöllään.

Yhteenvetona voi sanoa, että useiden kätköjen sarjat houkuttelevat lähes poikkeuksetta yksittäisiä kätköjä enemmän kävijöitä. Tienvarsille tehdyt sarjat haetaan lähinnä tilastojen vuoksi, mutta luonnossa lihasvoimin kuljettavat trailit tarjoavat muitakin elämyksiä. Ne voivat esimerkiksi esitellä moninaisen kokonaisuuden ja useita hienoja paikkoja ja tarjota näin kokonaisvaltaisemman elämyksen kuin mitä yksittäinen kätkö voi tarjota. Toki esimerkiksi yksi monipisteinen multikätkö ajaisi saman asian ja voisi olla aivan yhtä pitkä, mutta sellainen tuntuu helposti paljon työläämmälle kulkea läpi.

#### *Kotimaan matkoja pelkästään kätköilyn takia?*

Kyselytutkimuksen vastaajista lähes kaikki, 96,9 %, tekivät kotimaan matkoja pelkästään kätköilyn takia (kuva 14). Peräti 137 vastaajista ilmoitti tekevänsä niitä usein, 117 vastaajista joskus ja 30 harvoin. Vain 9 vastaajista ei tee koskaan kotimaan matkoja pelkästään kätköilyn takia. Vastaajien keskuudessa kätköilyllä on siis selvästi merkitystä kotimaan matkojen suunnittelussa.



*Kuva 14. Kyselyyn vastanneiden halukkuus kotimaanmatkailuun kätköijien takia.*

Kyselyyn osallistuneet olivat harrastaneet kätköilyä 1–17 vuotta. Keskiarvo oli 6,1 vuotta ja mediaani 5 vuotta. Kotimaan matkoja usein pelkästään kätköilyn takia tekevät olivat puolestaan harrastaneet 1–14 vuotta, keskiarvo oli 6,6 vuotta ja mediaani 6 vuotta. He olivat siis aavistuksen kauemmin harrastaneita.

Myös aiemmissa tutkimuksissa on osoitettu kätköilyllä olevan vaikutusta sen harrastajien matkailuun. Lorencován ja muiden (2017) kyselytutkimuksen vastaajista 76 % vierailee mielenkiintoisissa paikoissa kätkön ympäristössä, mutta toisaalta vain 17 %:lle vastaajista kätköjen sijainti on tärkeä tekijä lomakohteen valinnassa. Falcão ja muiden (2017) tutkimuksen vastaajista puolet on matkustanut pääasiallisena syynä kätköily ja lähes puolella vastaajista (46 %) kätköily ei ole ollut pääasiallinen syy, mutta hekin kätköilevät matkoillaan. Vain murto-osa, 3,9 %, ei kätköile matkoillaan. Matkakohteen valintaan kätköily ei sen sijaan vaikuta kovin paljon: 12,2 % valitsee matkakohteen kätköjen perusteella, kun taas 86,1 % valitsee ensin kohteen ja tutkii vasta sitten alueen kätkötarjontaa. 79,8 % vastaajista on kuitenkin halukkaita matkustamaan kätköilyn vuoksi tulevaisuudessa ja vain 7,9 % ei. Muut vastaajat eivät ottaneet kantaa asiaan. (Falcão ym. 2017)



### *Kätköjen vaikutus reittivalintoihin ja käytettäviin kulkuneuvoihin*

Kyselytutkimuksen vastaajista enemmistö, 59,5 % (175 henkilöä), etsii mieluiten kätköjä, jotka sattuvat matkan varrelle. 37,8 % vastaajista (111 henkilöä) etsii joskus mieluiten matkan varrelle osuvia kätköjä. Vain 2,7 % vastaajista (8 henkilöä) ei etsi mieluiten matkan varrelle sattuvia kätköjä. Suurin osa vastaajista vaikuttaisi siis kätköilevän ensisijaisesti sen mukaan missä he muutenkin liikkuvat. Kysymyksenasettelu on kuitenkin hie- man monitulkintainen: vaikka suurin osa etsiikin mieluiten matkan varrelle sattuvia kät- köjä, se ei tarkoita etteivätkö he voisi myös poiketa reitiltä kätköjen vuoksi. Suurin osa vaikuttaisi siis kätköilevän matkatessaan mielellään, mutta niin ettei matka ja matkaan käytetty aika kohtuuttomasti pidentyisi. Pienempi osa taas pitänee siitä, että kätköt joh- dattavat kulkemaan normaalista poikkeavia reittejä, joita ei muuten tulisi valittua. Kyse- lyvastauksista kävi myös ilmi, että kätköt vaikuttavat ainakin taukopaikkojen valintaan.

*”Matkatauot valitaan kätköjen perusteella.”* Nainen, 37.

*”Nykyisin etenkin kotimaan reissuilla valitsen reitin sen mukaan, tuleeko reitille hake- mattomia kätköjä. Jos perhettä on mukana, he rajoittavat pysähtelyä ja silloin on tietoi- sesti valittava pysähdyspaikat kätköjen läheltä.”* Nainen, 55.

*”Autolla liikkeessä pysähdyspaikka tulee valittua usein kätkön mukaan.”* Mies, 43.

### *Haastekätköt*

Enemmistö vastaajista suorittaa tietoisesti haastekätköjä: 35,7 % vastaajista (105 henki- löä) joskus ja 34,7 % (102 henkilöä) jatkuvammin. 29,6 % vastaajista (87 henkilöä) ei kos- kaan tietoisesti suorita haastekätköjä. Haastekätköjen suorittaminen vaatii sopivien kät- köjen valitsemista ja reitti pitää usein suunnitella haluttujen kätköjen perusteella. Täten haastekätköjen suorittamisella voi olla paljonkin vaikutusta tiettyjen kätköjen vierailija- määriin: esimerkiksi harvinaisempi kätkötyyppi voi saada enemmän kävijöitä, vaikka se sijaitsisikin syrjäisemmässä paikassa.

*Millä kulkuvälineellä kotimaan kätköilymatkoja tehdään?*

Selkeä enemmistö vastaajista (96,1 % eli 273 vastaajaa) tekee kotimaan kätköilymatkoja autolla. Vastaajista 16,9 % (48 henkilöä) sanoi käyttävänsä junaa, 6,3 % (18 vastaajaa) linja-autoa ja 15,1 % (43 vastaajaa) muuta kulkuvälinettä. Sama vastaaja saattoi valita useamman vaihtoehdoista. Muita mainittuja kulkuneuvoja olivat polkupyörä (24), matkailuauto (8), moottoripyörä (4), lentokone (4) ja kimppakyyti (2).

*Valitsevatko kätköilijät matkoillaan hitaampia tai pidempiä reittejä kätköjen vuoksi?*

Vastaajista hieman yli puolet, 152 (51,9 %) sanoi valitsevansa usein hitaampia tai pidempiä reittejä kätköjen takia ja 121 (41,3 %) joskus. Vain muutamien matkoihin tuli mutkia harvoin (5,8 %) tai ei koskaan (1 %). Suosikkikätkötyypissä ei tapahtunut suurta muutosta niiden parissa, jotka valitsivat usein pitempiä tai hitaampia reittejä; earth-kätköjen (20,1 → 27,0 %) ja mysteerien (49,3 → 57,9 %) suosio kasvoi hieman ja perinteisten kätköjen puolestaan laski (79,9 → 75,7 %). Kätköjen, jotka esittelevät jonkin paikan, vaikutus ei muuttunut kaikkien vastaajien vastauksiin verrattuna. Sen sijaan kysymyksessä ”pidätkö haastekätköistä?” tapahtui selvä muutos. Kun kaikista vastaajista 102 (34,7 %) piti haastekätköistä, usein pitempiä reittejä valitsevista osuus oli 82 (53,9 %). ’Ei’ vastanneiden osuus puolestaan tipahti 87:stä (29,6 %) 25:een (16,4 %).

## YHTEENVETO

Tämän tutkielman tarkoituksena oli selvittää, voiko geokätköjä käyttää houkuttamaan matkailijoita ja miksi matkailija käyttäisi rajallista aikaansa etsiäkseen kätköjä. Tarkastelin asiaa tutkimalla 1) riippuuko kätköjen suosio niiden sijainnista suhteessa väestöön ja 2) minkälaiset kätköt houkuttavat matkailijoita ja miten ne vaikuttavat matkakohteiden valintaan ja käytettyihin reitteihin.

Ensimmäiseen tutkimuskysymykseen hain vastausta vertaamalla Suomen löydettyimpien kätköjen sijaintia väestön sijoittumiseen. Analyysissä käytin QGIS 3.10.2 –ohjelmaa ja

Tilastokeskuksen 5x5 kilometrin väestöruutuaineistoa vuodelta 2018. Samoin tutkin eniten suosikkipisteitä saaneiden kätköjen sijoittumista. Tulosten perusteella löydetyimmät kätköt sijaitsevat siellä missä asuu – ja siten liikkuu – eniten ihmisiä. Eniten suosikkipisteitä saaneiden kätköjen joukossa ympäröivän väestömäärän vaikutus väheni ja itse kätköillä oli suurempi osuus sen vetovoimaan.

Toiseen tutkimuskysymyksiin etsin vastauksia lähinnä tekemäni kyselytutkimuksen avulla. Yritin selvittää, onko kätkön tyypillä vaikutusta niiden houkuttavuuteen, vaikuttavatko kätköt matkakohteen valintaan ja onko kätköillä vaikutusta käytettyihin reitteihin? Vastausten perusteella kätköilijät eivät etsi ensisijaisesti mitään tiettyä kätkötyyppiä, mutta suosikkikätkötyypeiksi kuitenkin mainittiin perinteinen ja mysteerikätkö. Suurin osa vastaajista kertoi etsivänsä mieluiten kätköjä, jotka esittelevät esimerkiksi jonkin kohteen tai nähtävyyden. Myös kätkön saamalla suosikkipisteillä näyttäisi olevan vaikutusta. Vain murto-osa vastaajista sanoi, ettei suosikkipisteillä ole koskaan vaikutusta siihen mitä kätköjä he hakevat. Niin ikään useiden kätköjen sarjat vaikuttaisivat houkuttelevan yksittäisiä kätköjä enemmän kävijöitä.

Kyselytutkimuksen vastaajista lähes kaikki kertoivat tekevänsä kotimaan matkoja pelkästään kätköilyn takia. Ainakin kyselyyn osallistuneiden keskuudessa kätköilyllä on siis selvästi merkitystä kotimaan matkojen suunnittelussa. Matkoja tehdään lähinnä omalla autolla, ja vastaajista yli puolet etsii mieluiten kätköjä, jotka sattuvat matkan varrelle. Kävi myös ilmi, että kätköt vaikuttavat ainakin taukopaikkojen valintaan. Vastaajista hie- man yli puolet sanoi valitsevansa usein hitaampia tai pidempiä reittejä kätköjen takia, ja miltei puolet vastaajista joskus. Vain muutamien matkoihin tuli mutkia kätköjen takia harvoin tai ei koskaan. Matkailuyrittäjä voisi siis hyvinkin hyödyntää kätköilyä. Tiheän asutuksen alueella tai hyvien liikenneyhteyksien varrella tavallinen peruskätkökin voi houkuttaa pysähtymään ja samalla mahdollisesti käyttämään paikalla olevia palveluja. Syrjäisemmässä sijainnissa hyödyntäminen voi vaatia enemmän panostamista kätkön laatuun.

Tein kyselyn jo ennen kuin olin virallisesti aloittanut gradun tekemistä tai edes hyväksyt- tänyt aihetta. Näin kuitenkin hyvän tilaisuuden aineiston hankintaan koittaneen, kun

olin mukana järjestämässä kätköilijöiden megatapahtumaa Oulun Nallikarissa. Osallistuneista nimimerkeistä noin 40 % vastasi kyselyyn. Hyvään vastausprosenttiin lienee syynä kätköilijöiden parissa varsin yleinen yhteenkuuluvuuden ja auttavaisuuden henki. Kätköilijät ajattelevat usein kuuluvansa jonkinlaiseen sisäpiiriin, sillä kaikki eivät harrastuksesta tiedä ja ainakin kätköjen sijainnit pyritään pitämään ulkopuolisilta salassa. Vastauksia saattoi tuoda lisää myös varsin hyvin tunnettu nimimerkkini suomalaisten harrastajien parissa.

Kysymyksen asettelulla on yllättävän suuri merkitys ja usein vasta vastauksia lukiessa tajusin asettelleeni sanat hieman väärin. Siinä mielessä tarkentavien kysymysten toinen kierros olisi voinut olla paikallaan. Toisin olisi voinut esittää esimerkiksi kysymyksen: *”Et-sitkö ensisijaisesti jotain tiettyä kätkötyyppiä?”*. Harva kätköilijä nimittäin keskittyy etsimään vain tietyntyyppisiä kätköjä, varsinkaan niitä harvinaisempia. Ehkä olennaisin poissa jäänyt kysymys oli, kuinka suurella budjetilla kätköilijät matkustavat ja millaisia majoituspalveluita he matkoillaan käyttävät. Toisin sanoen, kuinka paljon rahaa he matkakohteeseen jättävät.

Kyselyn otantaan on vaikuttanut se että megatapahtumaan varsinkin kauempaa tulleet ovat keskivertoa aktiivisempia kätköilijöitä ja kyselyyn on ehkä vastannut kävijöistä aktiivisimmat ja innokkaimmat. Toisaalta tämä on juuri sellainen kätköilijäryhmä, jonka matkailuun kätköily voi vaikuttaa, koska he ovat lähteneet tapahtumaan Ouluun asti. Eli tavallaan tässä gradussa tutkittiin aktiivisten kätköilijöiden matkailua ja matkakohteen valintaa kätköilyn mukaan. Aloittelevat ja vähemmän aktiiviset kätköilijät joka tapauksessa yleensä etsivät kätköjä lähialueilta tai missä he muutenkin liikkuvat.

Kyselyssä oli varsin monenlaisia kysymyksiä, eikä niitä kaikkia ollut mielekästä yrittää mahduttaa tähän työhön. Niinpä osa vastauksista jäi tällä kertaa hyödyntämättä. Pois jääneet kysymykset koskivat lähinnä ulkomailla kätköilyä. Kyselyn kysymykset löytyvät liitteestä 1.

## LÄHTEET

- 1# Levin kierros (2020). Groundspeak Inc.  
<[https://www.geocaching.com/seek/cache\\_details.aspx?wp=GC6RW31&title=1-levin-kierros](https://www.geocaching.com/seek/cache_details.aspx?wp=GC6RW31&title=1-levin-kierros)>. 25.04.2020.
- Alatalo, R. (2017). Matkailijan motiivit ja profilointi, case: Pohjois-Korea. Opinnäytetyö. Saimaan ammattikorkeakoulu. <[https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/138574/Alatalo\\_Riikka.pdf?sequence=1](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/138574/Alatalo_Riikka.pdf?sequence=1)>. 17.03.2020.
- Bajer, A., M. Havlíček & I. Dostál (2014). Complex assessment of potential tourist areas with emphasis on geotourism - Chko žďárské vrchy. *Public Recreation and Landscape Protection - With Man Hand in Hand? 2014 Conference Proceeding*, 66–74.
- Ballagas, R., A. Kuntze & S. P. Walz (2008). Gaming tourism: Lessons from evaluating REXplorer, a pervasive game for tourists. *Pervasive Computing '08 proceedings of the 6th international conference on pervasive computing*, 244–261.
- Battarbee, K. (2003). Co-experience: The social user experience. *Conference on Human Factors in Computing Systems – Proceedings*, 730–731.
- Beard, J. & M. G. Ragheb (1983). Measuring Leisure Motivation. *Journal of Leisure Research* 15: 3, 219–228.
- Björk, S., J. Holopainen, P. Ljungstrand & K-P. Åkesson (2002). Designing ubiquitous computing games - A report from a workshop exploring ubiquitous computing entertainment. *Personal and Ubiquitous Computing* 6: 5–6, 443–458.
- Bohlin, M. (2000). Travelling to events. Teoksessa Mossberg, L. L. (toim.): *Evaluation of events: Scandinavian experiences*, 13–29.
- Boys, K. A., K. DuBreuil White & G. Groover (2017). Fostering rural and agricultural tourism: Exploring the potential of geocaching. *Journal of Sustainable Tourism* 25: 10, 1474–1493.
- Brigham, T. J. (2015). An Introduction to Gamification: Adding Game Elements for Engagement. *Medical reference services quarterly* 34: 4, 471–480.
- Cerna, M., & L. Svobodova (2018). Geocaching in the Czech Republic and India with a focus on selected aspects - comparative study. *Hradec Economic Days, Pt I, 2018*, 180–189.
- Cialdini, R. (2001a). Harnessing the science of persuasion. *Harvard Business Review* 79: 9, 72–79.
- Cialdini, R. (2001b). *Influence: Science and practice*. 2. p. Allyn & Bacon, Needham Heights, MA.
- Coppens, A. (2019) Tourism industry is looking into games and gamification.  
<<https://www.gamificationnation.com/tourism-industry-is-looking-into-games-and-gamification/>>. 26.4.2020.

- Cord, A. F., F. Roeßiger & N. Schwarz (2015). Geocaching data as an indicator for recreational ecosystem services in urban areas: Exploring spatial gradients, preferences and motivations. *Landscape and Urban Planning* 144: Supplement C, 151–162.
- Craighead, J. (2009). Promoting cultural heritage without much cash in the cache: A case for geocaching. *AMCIS 2009 proceedings*.
- Crawford, C. (2011). *The Art Of Computer Game Design: Reflections Of A Master Game Designer* [Kindle version]. Amazon.com. (Alkuperäinen julkaistu 1984).
- Deterding, S., D. Dixon, R. Khaled & L. Nacke (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011*, 9–15.
- Dobek, M. & M. Kozieł (2015). Geocaching in Roztoczański National Park – Geocaching w Roztoczańskim Parku Narodowym. *Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska. Sectio B, Geographia, Geologia, Mineralogia et Petrographia* 70: 2, 191–207.
- Dolińska, M., P. Smoliński & E. Grzelak-Kostulska (2018). Reflections on the directions of development of cultural tourism - Rozważania nad kierunkami rozwoju turystyki kulturowej. *Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska. Sectio B, Geographia, Geologia, Mineralogia et Petrographia* 73, 237–251.
- Duman, T. & A. S. Mattila (2005). The role of affective factors on perceived cruise vacation value. *Tourism Management* 26: 3, 311–323.
- Episode 2 - Global Consumer Trends: Opportunities for Travel (2018). World Travel Market, WTM. <<https://hub.wtm.com/episode-2/>>. 26.4.2020.
- Falcão, A. L., A. S. Damásio & R. Melo (2017). Profile of practice, travel behaviour and motivations for geocaching. *European Journal of Tourism Research* 16, 92–107.
- Farber, M. E. & T. E. Hall (2007). Emotion and environment: Visitors' extraordinary experiences along the Dalton Highway in Alaska. *Journal of Leisure Research* 39: 2, 248–270.
- Fast facts (2020). Groundspeak Inc. <<https://newsroom.geocaching.com/fast-facts>> 25.4.2020.
- Frame, B., E. Leane & R. W. Lindeman (2018). Geocaching in antarctica: Heroic exploration for the digital era? *Polar Journal* 8: 2, 397–406.
- Geocaching 101 (11.9.2017). Groundspeak Inc. <<https://www.geocaching.com/guide/>>.
- Geocaching search (2020). Groundspeak Inc. <<https://www.geocaching.com/play/search?ot=4>>. 25.04.2020.
- Geocaching map (2017). Groundspeak Inc. <<https://www.geocaching.com/map/default.aspx?lat=42.89417&lng=-116.09783#?ll=42.89452,-116.1902&z=13>>. 8.11.2017.

- Geocaching map (2019). Groundspeak Inc.  
<<https://www.geocaching.com/play/map/?lat=65.00921878391448&lng=25.461244583129883&zoom=14&asc=true&sort=distance>>. 14.12.2019.
- GeoTours (21.05.2020). Groundspeak Inc. <<https://www.geocaching.com/play/geotours>>.
- Goldstein, N. J., R. B. Cialdini & V. Griskevicius (2008). A room with a viewpoint: Using social norms to motivate environmental conservation in hotels. *Journal of Consumer Research* 35: 3, 472–482.
- Gong, H., R. Hassink & G. Maus (2017). What does Pokémon Go teach us about geography? *Geographica Helvetica* 72: 2, 227–230.
- Grüter, B. & M. Oks (2007). Situated play and mobile gaming. *3rd Digital Games Research Association International Conference: "Situated Play", DiGRA 2007*, 103–112.
- Hidalgo, M. C. & B. Hernández (2001). Place attachment: Conceptual and empirical questions. *Journal of Environmental Psychology* 21: 3, 273–281.
- Hlouskova, R. & V. Silhankova (2015). *Teoksessa Nijkamp, P., K. Kourtit, M. Bucek, O. Hudec. (toim.): Modern technologies and their meaning for the development of non-traditional forms of tourism (an example from the broumov region)*. Tech Univ Kosice, Kosice.
- Holbrook, M. B. & E. C. Hirschman (1982). The experiential aspects of consumption: Fantasies, feelings and fun. *Journal of Consumer Research* 9: 2, 132–139.
- Honkanen, A. (2010). Tapahtumamatkan pituus vetovoimaisuuden indikaattorina: Itäsuomalaiset tapahtumat. <[https://www.researchgate.net/profile/Antti\\_Honkanen/publication/317357640\\_Tapahtumamatkan\\_pituus\\_vetovoimaisuuden\\_indikaattorina\\_Itasuomalaiset\\_tapahtumat/links/5936567945851553b6092f25/Tapahtumamatkan-pituus-vetovoimaisuuden-indikaattorina-Itasuomalaiset-tapahtumat.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Antti_Honkanen/publication/317357640_Tapahtumamatkan_pituus_vetovoimaisuuden_indikaattorina_Itasuomalaiset_tapahtumat/links/5936567945851553b6092f25/Tapahtumamatkan-pituus-vetovoimaisuuden-indikaattorina-Itasuomalaiset-tapahtumat.pdf)>. 07.01.2020.
- Hubackova, S. (2018). Geocaching as unconventional method for foreign language teaching. *International Symposium on Emerging Technologies for Education, SETE 2018: Emerging Technologies for Education*, 87–94.
- Huizinga, J. (1992). *Homo ludens: A study of play elements in culture*. The Beacon Press, Boston.
- Ihamäki, P. & M. Luimula (2013). Players' experience in a sport geocaching game. *Teoksessa Blashki, K. & P. Isaias (toim.): Emerging Research and Trends in Interactivity and the Human-Computer Interface*, 127–143.
- Ihamäki, P. (2012). Geocachers: The creative tourism experience. *Journal of Hospitality and Tourism Technology* 3: 3, 152–175.

- Ihamäki, P. (2015). *User Experience of Geocaching and Its Application to Tourism and Education*. Väitöskirja. Annales universitatis Turkuensis B404. Turun yliopisto, Juvenes-yhtiöt Oy, Turku.
- Józefowicz, I. (2018). Geocaching in poland. Spatial aspect. *AIP Conference Proceedings* 2040: 070003.
- Järviluoma, J. (2006). *Turistin luonto: Tutkimus luonnon merkityksestä matkailun veto-voimatekijänä neljässä Lapin matkailukeskuksessa*. Väitöskirja. Acta Universitatis Lapponiensis 96. Lapin yliopisto, Rovaniemi.
- Kaivola, T. & H. Rikkinen (2003). *Nuoret ympäristöissään, Lasten ja nuorten kokemusmaailma ja ympäristö mielikuvat*. Tammer-paino Oy, Tampere.
- Kielitoimiston sanakirja (2020). Kotimaisten kielten keskus ja Kielikone Oy. <<https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/>>. 25.04.2020.
- Kim, J., J. R. B. Ritchie & B. McCormick (2012). Development of a scale to measure memorable tourism experiences. *Journal of Travel Research* 51: 1, 12–25.
- Kivetz, R., O. Urminsky & Y. Zheng (2006). The goal-gradient hypothesis resurrected: Purchase acceleration, illusionary goal progress, and customer retention. *Journal of Marketing Research* 43: 1, 39–58.
- Kuusamon karhunkierros ja pieni karhunkierros (2020). <<https://www.gofinland.fi/vaelus-ja-retkeily>>. 27.04.2020.
- Kyle, G., A. Graefe & R. Manning (2005). Testing the dimensionality of place attachment in recreational settings. *Environment and Behavior* 37: 2, 153–177.
- López-Mosquera, N. & M. Sánchez (2011). The influence of personal values in the economic-use valuation of peri-urban green spaces: An application of the means-end chain theory. *Tourism management* 32: 4, 875–889.
- Lorencová, H. & A. Kovarova (2016). Geocaching and tourism. *International Scientific Conference on Region in the Development of the Society*. Mendel university, Brno.
- Lorencová, H., I. Lampartová & A. Lančaričová (2017). Geocaching and ingress as a new trend in recreational use of the landscape. *Public Recreation and Landscape Protection - With Nature Hand in Hand? Conference Proceeding 2017*, 138–142.
- McIntosh, R. & Goeldner, C. (1990). *Tourism Principles, Practices, Philosophies*. John Wiley and Sons Inc., New York.
- Milgram, P. & F. Kishino (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE TRANSACTIONS on Information and Systems* 77: 12, 1321–1329.
- Mill, R. C. & A. M. Morrison (1985). *The tourism system: An introductory text*. 457 s. Prentice-Hall International, Englewood Cliffs.
- Montola, M., J. Stenros & A. Waern (2009). *Theory and Design Pervasive games, Experiences on the Boundary between Life and Play*. Morgan Kaufmann Publishers, USA.



- Montola, M. (2005) Exploring the Edge of the Magic Circle. Defining Pervasive Games. *Proceedings of The Digital Arts and Culture 2005 Conference*. Copenhagen, Denmark, 1–3 December 2005. <<https://pdfs.semanticscholar.org/68f8/8c45af4c097c4ae98d80b1c66b751d743a40.pdf>>. 08.05.2020.
- Nogueira Mendes, R., T. Rodrigues & A. M. Rodrigues (2013). Urban geocaching: What happened in lisbon during the last decade? *ISPRS - International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, XL-4/W1, 7–12.
- Northern Lights Geotour (20.05.2020). Groundspeak Inc. <<https://www.geocaching.com/play/geotours/northern-lights-finland>>.
- Nunes, J. C. & X. Drze (2006). The endowed progress effect: How artificial advancement increases effort. *Journal of Consumer Research* 32: 4, 504–512.
- Oleksy, T. & A. Wnuk (2017). Catch them all and increase your place attachment! The role of location-based augmented reality games in changing people - place relations. *Computers in Human Behavior* 76, 3–8.
- Overview (2020). Ground Zero Communications AB. <<https://project-gc.com/Statistics/Overview>>. 25.4.2020.
- Peiró-Signes, A., B. De-Miguel-Molina, M. De-Miguel-Molina & M. D. V. Segarra-Oña (2013). Linking ecotourism's opportunities and national parks protection through geocaching. *Methods and Analysis on Tourism and Environment*, 31–45.
- Pine, B. J. & J. H. Gillmore (1999). *The experience economy: Work is theatre and every business is a stage*. HBS Press, Boston.
- Plesnik, P. (2015). New Trends in Tourism Demand – Geocaching. *10th International Conference on Topical Issues of Tourism Location*, 371–378. Vysoká škola polytechnická, Jihlava.
- Virtanen, A. (2020). Porvoon matkailukesä vaikuttaa lupaavalta – elokuussa Porvooseen matkaavat etelä-eurooppalaiset turistit. <<https://www.uusimaa.fi/paikalliset/1406346>>. 27.4.2020.
- Project Ape caches (27.11.2019). Groundspeak Inc. <<https://www.geocaching.com/plan/lists/BM1314?sort=name&sortOrder=asc&skip=10&take=10>>.
- Reid, J., R. Hull, B. Clayton, T. Melamed & P. Stenton (2011). A research methodology for evaluating location aware experiences. *Personal and Ubiquitous Computing* 15: 1, 53–60.
- Reiser, R. A. (2012). Gaming. Teoksessa Seel, N. M. (toim.): *Encyclopedia of the sciences of learning*, 1335–1340. Springer, USA.
- Richards, G. & J. Wilson (2006). Developing creativity in tourist experiences: A solution to the serial reproduction of culture? *Tourism Management* 27: 6, 1209–1223.

- Saarinen, J. (2017). Matkailun maantiede. *Teoksessa* Edelheim J. & H. Ilola (toim.): *Matkailututkimuksen avainkäsitteet*. Lapland University Press, Rovaniemi.
- Salen, K. & E. Zimmerman (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press, Cambridge, MA.
- Schneider, J. & V. Jadczková (2016). Mutual impacts of geocaching and natural environment. *Acta Universitatis Agriculturae et Silviculturae Mendelianae Brunensis* 64: 5, 1739–1748.
- Seaborn, K. & D. I. Fels (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human Computer Studies* 74, 14–31.
- Skinner, H., D. Sarpong & G. R. T. White (2018). Meeting the needs of the millennials and generation Z: Gamification in tourism through geocaching. *Journal of Tourism Futures* 4: 1, 93–104.
- Smith, S. L. J. (1996). *Tourism Analysis*. 2. p. 131–140. Longman, Harlow.
- Geocaching souvenirs, badges, and trackable icons (2016). Groundspeak Inc. <<https://www.geocaching.com/blog/2016/10/whats-the-difference-between-geocaching-souvenirs-badges-and-trackable-icons/>>. 25.04.2020.
- Szark-Eckardt, M. (2017). GPS as a tool used in tourism as illustrated by selected mobile applications. *AIP Conference Proceedings* 1906.
- Tarssanen, S. & M. Kylänen (2005). A Theoretical Model for Producing Experiences - A Touristic Perspective. *Teoksessa* Kylänen, M. (toim.): *Articles on Experiences* 2. 2. p. 132–151. Lapland Centre of Expertise for the Experience Industry, Rovaniemi.
- Tony, O. (2010). The History of Geocaching. <<http://geocaching.gpsgames.org/history/>>. 3.11.2017.
- Tuan, Y. (1977). *Space and Place: the persepective of experience*. University of Minnesota, Minneapolis.
- Uriely, N. (2005). The tourist experience. Conceptual developments. *Annals of Tourism Research* 32: 1, 199–216.
- Webb, R. (2001). Recreational Geocaching: The South-East Queensland Experience. *Teoksessa Proceedings 2001 - A Spatial Odyssey- Australian Surveying Congress - Brisbane*. Brisbane.
- Verhelä, P. (2014). *Matkailun perusteet*. Kuopion Liikekirjapaino Oy, Kuopio.
- What size is this? [Challenge] (2017). Groundspeak Inc. <[https://www.geocaching.com/geocache/GC729GB\\_what-size-is-this-challenge?guid=488e111f-cc1e-4cb7-82c1-26fa0e1c7058](https://www.geocaching.com/geocache/GC729GB_what-size-is-this-challenge?guid=488e111f-cc1e-4cb7-82c1-26fa0e1c7058)>. 8.11.2017.
- Williams, D. R. & J. J. Vaske (2003). The Measurement of Place Attachment: Validity and Generalizability of a Psychometric Approach. *Forest Science* 49: 6, 830–840.
- von Solms, W. & M. Tait (2016). Geocaching and tourism: Treasured similarities in South Africa. *Social Sciences (Pakistan)* 11: 18, 4405-4410.

- Vuoristo, K-V. (2002). *Matkailun muodot*. WSOY, Porvoo.
- Xu, F., D. Buhalis & J. Weber (2017). Serious games and the gamification of tourism. *Tourism Management* 60, 244–256.
- Xu, F., F. Tian, D. Buhalis, J. Weber & H. Zhang (2016). Tourists as Mobile Gamers: Gamification for Tourism Marketing. *Journal of Travel & Tourism Marketing* 33: 8, 1124–114.

## LIITE. KYSELYTUKIMUKSEN KYSYMYKSET

### Geokätköily ja matkailu

#### Taustatiedot

Minkä ikäinen olet?

Sukupuoli

☐

Nainen

☐

Mies

☐

Muu

---Kotipaikkakunta \*

☐

Oulu

☐

Muu, mikä?

Muutamia yleisesti geokätköilyyn liittyviä kysymyksiä

Kuinka kauan olet harrastanut kätköilyä? \*

vuotta

Kätköiletkö yleensä ... \*

voit valita useampia

☐

yksin

☐

pariskuntana

☐

ystävien kanssa

☐

perheen kanssa

Kuinka monta löytöä sinulle on kertynyt?

Olen löytänyt (noin)

kätköä

Montako kätköä olet itse piilottanut?

Olen tehnyt

kätköä

Mikä sai sinut aloittamaan kätköilyn? \*

Onko sama syy saanut jatkamaan kätköilyä, vai onko nykyinen motivaattori jokin muu? Mikä? \*

Sivu 3

Moneenko Mega-tapahtumaan olet osallistunut? \*

Kysymyksiä ulkopaikkakuntalaisille

Tulitko nyt Ouluun Tar´n´tech -megatapahtuman takia? \*

- ☐ Kyllä, en olisi tullut nyt muuten
- ☐ Ei, olisin tullut nyt muutenkin
- ☐ Olin tulossa lähiaikoina muutenkin, mutta Mega vaikutti tuloni ajankohtaan

Millä kulkuvälineellä saavuit? \*

- ☐ Auto
- ☐ Linja-auto
- ☐ Juna
- ☐ Lentokone

☐ Muu, mikä?

Oletko ennen käynyt Oulussa? \*

- ☐ Lähes päivittäin
- ☐ Useammin kuin kerran viikossa
- ☐ Useammin kuin kerran kuussa
- ☐ Useammin kuin kerran vuodessa
- ☐ Harvemmin kuin kerran vuodessa
- ☐ En koskaan

☐ Missä majoituit? \*

Mitä muita palveluita käytit Oulussa ollessasi? \*

- ☐ Ruokakauppa
- ☐ Muu kauppa
- ☐ Mega-alueen ravintola
- ☐ Muu ravintola

☐ Muita, mitä?

Kauanko viivyt Oulussa? \*

päivää

Millainen mielikuva sinulle jäi Oulusta? \*

Tulisitko tämän mielikuvan perusteella uudelleen Ouluun? \*

- ☐ kyllä
- ☐ ei

Jos tulisit uudelleen Ouluun, niin mikä voisi olla matkasi syy? Kätköily / muu matkailu / joku muu? \*

Seuraavaksi muutama kysymys kätköilymieltymyksistä

Mikä on suosikkikätkötyyppisi? \*

Voit valita useampia, ellet osaa valita yhtä

☐

tradi

☐

multi

☐

mysteeri

☐

letterbox-hybrid

☐

wherigo

☐

earth-kätkö

☐☐

Muu, mikä?

Etsitkö ensisijaisesti tiettyä kätkötyyppiä? \*

☐

kyllä

☐

ei

Vaikuttaako kätkön koko siihen mitä kätköjä mieluiten haet? \*

☐

Kyllä

☐

Ei

☐

Joskus

Etsitkö mieluiten kätköjä, jotka sattuvat matkasi varrelle? \*

☐

Kyllä

☐

En

☐

Joskus

Etsitkö mieluiten kätköjä, jotka esittelevät jonkin kohteen, nähtävyyden tms? \*

- ☐ Aina
- ☐ Usein
- ☐ Joskus
- ☐ Harvoin
- ☐ En koskaan

Vaikuttavatko kätköjen saamat suosikkipistemäärät siihen, mitä kätköjä haet? \*

- ☐ Aina
- ☐ Usein
- ☐ Joskus
- ☐ Harvoin
- ☐ Ei koskaan

Suoritatko tietoisesti haastekätköjä? \*

- ☐ Kyllä
- ☐ En
- ☐ Joskus

Haetko kätköillessäsi ensisijaisesti laatua vai määrää? \*

- ☐ Laatua
- ☐ Määrää
- ☐ Molempia
- ☐ En tietoisesti kumpaakaan

Montako GeoTouria olet käynyt? \*

GeoTourit ovat markkinointitarkoitukseen tehtyjä useiden kätköjen kokonaisuuksia, jotka asiakas ja Groundspeak Ltd. yhdessä räätälöivät matkakohteeseen sopivaksi. Kätköt ovat aivan tavallisia kätköjä, mutta muodostavat harkitun kokonaisuuden esitellen asiakkaan haluamia kohteita. Groundspeak myöntää GeoTour-statuksen ja mainostaa sivuillaan näitä kätkökokonaisuuksia. Esim. Porvoo GeoTour.

Vastaukseksi käy vain kokonaisluku. Ellet ole löytänyt yhtään, vastaa 0.

Pidätkö traileista? \*

Traili on useiden peräkkäisten - yleensä nopeiden ja helppojen - kätköjen muodostama kokonaisuus, joka yleensä seurailee polkua tai tietä. Niiden tarkoituksena on useimmiten mahdollistaa nopea löytömäärän kasvatus.

- ☐ kyllä
- ☐ ei



### Kysymyksiä kotimaassa kätköilystä

Teetkö kotimaan matkoja pelkästään kätköilyn takia? \*

- ☐ Usein
- ☐ Joskus
- ☐ Harvoin
- ☐ En koskaan

Sivu 7

Millä kulkuvälineellä teet kotimaan kätköilymatkoja? \*

Voit valita useamman vaihtoehdon

- ☐ Auto
- ☐ Juna
- ☐ Linja-auto
- ☐ Muu, mikä?

Sivu 8

Valitsetko matkoillasi hitaampia / pidempiä reittejä kätköjen vuoksi? \*

- ☐ Usein
- ☐ Joskus
- ☐ Harvoin
- ☐ En koskaan
- ☐ Ulkomailla kätköily

Kuinka monessa maassa olet kätköillyt (kotimaa poislukien)? \*

Oletko osallistunut kätköilytapahtumaan ulkomailla? \*

- ☐ Usein
- ☐ Joskus
- ☐ Harvoin
- ☐ En koskaan

Sivu 10

Millaiseen kätköilytapahtumaan olet osallistunut ulkomailla? \*

Voit valita useampia

☐

Tapahtuma eli miitti (event cache)

☐

Mega-tapahtuma (Mega event cache)

☐

Giga-tapahtuma (Giga event cache)

☐

Muu, mikä?

Sivu 11

Teetkö koskaan matkasuunnitelmia kätköjen perusteella? \*

☐

Aina

☐

Usein

☐

Joskus

☐

Harvoin

☐

En koskaan

☐

Teetkö ulkomaan matkoja pelkästään kätköilyn takia? \*

☐

Usein

☐

Joskus

☐

Harvoin

En koskaan

Sivu 12

Millä kulkuvälineellä teet ulkomaanmatkoja kätköjen takia? \*

Voit valita useampia

☐

Lentokone

☐

Auto

☐

Laiva

☐

Juna

☐

Muu, mikä?

Oletko vuokrannut matkalla autoa kätköjen takia? \*

- ☐ Usein
- ☐ Joskus
- ☐ Harvoin
- ☐ En koskaan

Sivu 13

Jäikö jotain mielestäsi olennaista kysymättä? Olisitko halunnut kertoa enemmän johonkin kysymykseen liittyen? Muuta kommentoitavaa?

Haluatko osallistua geokolikon arvontaan? \*

- ☐ kyllä
- ☐ ei

Sivu 14

Kirjoita sähköpostiosoitteesi osallistuaksesi arvontaan. \*